SNK公認 1996年5月1日発行（毎月1回・1日発行）第2巻第5号／通巻12号
NEO·GEOオフィシャル情報誌

NEO·GEO FREAK
月刊ネオジオフリーク



ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝
●全キャラ対人戦攻略

リアルバウト餓狼伝説
●知って得する情報集

ニンジャマスターズ
神凰拳
わくわく7
へべれけのペアペアウォーズ

●ネオジオメーカー・インターネット情報
●声優インタビュー／弓雅枝［藤堂香澄声優］
●ネオジオ声優名鑑R
●サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 設定原画集&開発インタビュー

新連載 ●ナコルル、キング他声優
生駒治美～碧い砂時計

新連載 ●ギース、幻十郎他声優
コング桑田～人生、アーこりゃこりゃ

第2回 ●リムルル他声優
桜井智～T-mode

特別付録 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝描き下ろしポスター

1996 5月号
580YEN
芸文社


誰も知らないもうひとつの"龍虎"。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
TM
©SNK 1996
ネオジオCDソフト6月発売予定!!
●ネオジオ版は4月発売予定!!
◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp
■NEOGEOはSNKの商標です。

The Future Is Now
SNK



株式会社エス･エヌ･ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆ＳＮＫテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

PONY CANYON

春のNEW RELEASE!

SCITRON



SCITRON 1500 SERIES

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝

新世界楽曲雑技団

前作より2年の沈黙をやぶり、進化を遂げたシリーズ最新作が早くも登場。オリジナルバージョン全曲はもちろんのこと、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも全て収録。解説書、楽譜付。

CD
96.4.3 ON SALE
CD:PCCB-00212 ¥1,500(税込)

<収録曲>
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION



初回特典
スーパーピクチャーCD

SCITRON 1500 SERIES

初回特典
"ブリキン"CGステッカー

超鉄ブリキンガー

SAURUS

ザウルス新作シューティング「超鉄ブリキンガー」がミュージックCDとなり只今見参!! オリジナルバージョンを全て収録。もちろんS.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

<収録曲> ORIGINAL VERSION
S.E.COLLECTION

CD
96.5.17 ON SALE
CD:PCCB-00211 ¥1,500(税込)

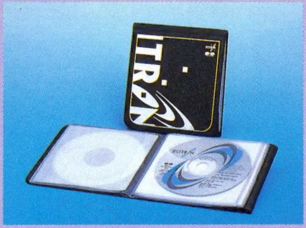


IT'S A NEW!

サイトロン特製 CDホルダープレゼント

サイトロン商品に付いている(4月以降の発売からVIDEO・LDも含みます)応募券を5枚集めて送ると、CDの持ち運びに便利な「サイトロン特製CDホルダー」を先着3000名様プレゼント!

(詳しくは商品同封のアンケートハガキをご覧下さい)



▶早くも発売決定!

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
〜ARRANGE SOUND TRAX〜

新世界楽曲雑技団

「龍虎の拳 外伝」のアレンジサウンドトラックスが1500シリーズに続き、早くも登場。
キャラクターテーマをスタジオライブアレンジ収録、ドラマトラックも含む意欲作!乞ご期待!

CD 96.5.2 ON SALE
¥2,500(税込)

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝
全キャラ対人戦攻略&ボスキャラ紹介 ……… 14

リアルバウト餓狼伝説
知ってトクする情報集 ……… 34

NEOドリフトアウト
ステージ攻略第1弾 ……… 60

新作情報
- ニンジャマスターズ ……… 40
- 神風拳 ……… 46
- 押し出しジントリック ……… 51
- わくわく7 ……… 54
- マジカルドロップ2 ……… 58
- へべれけのペアペアウォーズ ……… 62

特別企画&最新リポート

ネオジオ情報をインターネットで見よう!! ……… 4

声優インタビュー～弓雅枝(藤堂香澄) ……… 10

ネオジオ声優名鑑R　Vol.2 ……… 100

オールドゲーム攻略
- ソニックウィングス2【後半面】 ……… 108
- 真サムライスピリッツ ……… 115

もう一度愛して♡
- ラギ ……… 106

■新作モード情報
リアルバウト餓狼伝説/ステークスウィナー ……… 120

声優連載コラム
- [新連載]生駒治美 ……… 114
- [新連載]コング桑田 ……… 119
- 桜井智"T-mode" ……… 124

『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』
設定原画集&開発インタビュー ……… 65

ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー②～ザウルス ……… 72

龍虎の拳外伝レコーディング情報 ……… 122

連載第7回　宮内知美の『満月がコワい…』 ……… 84
みっきぃ(NIRA-KODOMO)の『NEO・GEO NOT DEAD』 ……… 91
読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！ ……… 85
NEO・GEOソフト売上ランキング ……… 78
NEO・GEOソフト人気ベスト20 ……… 79
コンシューマーハイスコアコーナー～クラブ・ハウスコア ……… 80
初心者向け格ゲー講座③ ……… 82
ワンポイントキャラクターレッスン②:"ジャンヌ=ダルク"のモデル ……… 83
NEO・GEO TOPICS ……… 76
カラーイラストコーナー～"3パーセント"の誘惑 ……… 98
コスプレコーナー～天晴 ……… 97
既発売ソフト一覧～NEO・GEOプロムナード ……… 74
NEO・GEOソフト発売予定リスト/先取り情報&期待ソフトBEST 5 ……… 96
最新音楽CD&VIDEO ……… 125
プレゼントクイズ ……… 127
奥付 ……… 126

NEO・GEO FREAK
1996.May



表紙●ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝　ⒸSNK1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

巻頭特集!!

ネオジオ情報をインターネットで見よう!!

ネオジオを楽しんでいるみんな、インターネットというものを知っているかな？
一聞いたことはあるけど、実際どんなものか知らないし、ネオジオに関係ないじゃん！ と思っている君、あまい！ あますぎるぞ!!
最近になってネオジオ関連のメーカーでも、インターネットでホームページを開いているところがあるのだ。まぁそんなわけで、今号の巻頭特集は何かと話題のインターネットについて紹介していこう。

インターネットってなんだろうー？

世間ではマルチメディアだのウィンドウズ95だの、今まで一部の人にしか注目されていなかったハイテク分野が、一般の人たちにも受け入れられはじめている。その中の一つがインターネットというわけ。

インターネットは、前々から存在していたパソコン通信の延長上というか、さらに発展させたものと考えてくれればOK。

パソコン通信が、一つの会社を通して情報のやり取りをしているのに対し、インターネットは数え切れないほど多くのネットワーク（パソコン通信でいう会社みたいなもの）で構成されている。その広がりたるや、世界中の国々に及んでいるというのだからスゴイ話だ。

つまりインターネットを利用すれば、日本にいながら世界中にあるホームページ（インターネット上にある情報掲示場所）から、いつでも好きな情報を入手できるというわけ。

なんかワクワクしてくる話だよね。

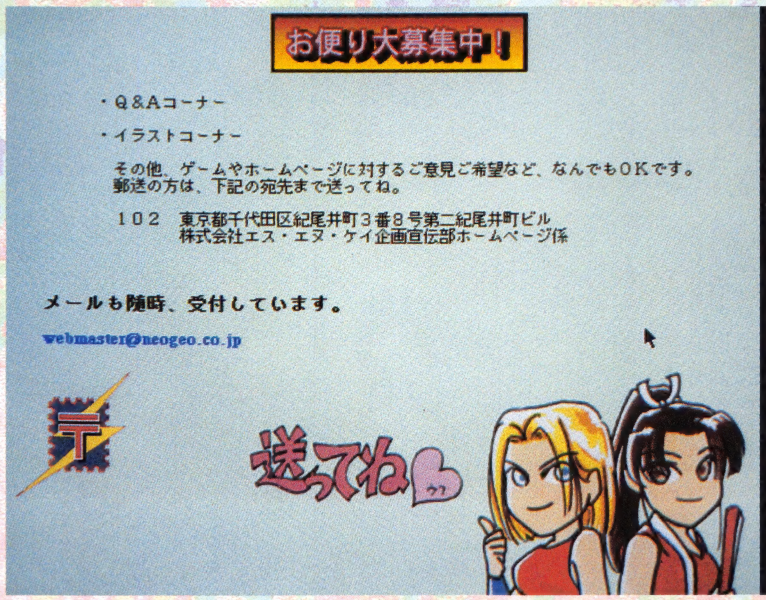
インターネットとネオジオの関係!?

なぜ!? 今、ネオジオとインターネットなのか？ その答えは簡単。前述したようにインターネット（くわしいことはP8～P9を参照）を利用することによって、ネオジオやその他のゲーム関係の最新情報を、手軽に入手できるからだ。

今までは新作ソフトの情報や、すでに発売されているソフトの情報は、店頭で売られている雑誌（要はウチみたいな雑誌のことね）を読まないと分からなかったよね。

しかし、ホームページを開設している会社なら、その会社が用意している情報を、家にいながら簡単に見ることができるのだ。

まだ、ホームページを開設している会社は少ないけれど、近い将来、家にいながらすべてのゲーム情報を網羅できるようになるかも（そうなるとウチみたいな雑誌はなくなってしまう。シクシク）。



インターネットだとメーカーと直接情報のやり取りが可能になる

インターネットを楽しむには…

さて肝心のインターネットを楽しむ方法だが、ぶっちゃけた話、ここで説明するには難し過ぎる！ 実際の話（今までの説明は、ほとんど他の人から教えてもらったもの）。くわしいことはP8～P9で細かく説明しているので、そちらを読んで欲しい。

現在楽しめるサービスメニュー

ネオジオ関連メーカーで現在稼働中のホームページは、SNK、ザウルス、サン電子、ハドソンの4社のみ。ちょっと少ないかなと思えないでもないが、とりあえず今のところはこの4メーカー。

現在、おこなっているサービスは似たものが多いが、新作情報、既存のソフト情報、読者コーナー（このホームページにアクセスしてくる人たちから寄せられる情報やイラストを紹介している）など、興味をそそられるものばかりだ。

今後、ADKやデータイーストでもホームページを開設するかもしれない、といった動きがないわけではないが、まずはこの4社でおこなわれているサービスメニューを、それぞれ紹介していこう。

●今回掲載した各インターネットの内容は予告なく変更されている場合があります。

ネオジオ情報を
インターネットで見よう!!

最初に紹介するのはネオジオの本家であるSNK。今年の一月下旬に開設したばかりだが、その反響はかなりのものだとか。

サービス内容は全部で5つ。新作情報あり、ユーザーより頂いたメッセージを紹介するコーナーあり、果ては昨年オープンしたばかりの「NEO・GEO WORLD」に関する情報まであり、SNK大好き人間にとってはたまらない内容になっている。

まずはその5つのコーナーを紹介していこう。



かっこいいタイトル画面にウットリ♡ いい感じだ

ホームページ その1
SNK

アクセス先>http://www.neogeo.co.jp

コーナー① SNK Hot Information

簡単にいうと、新作ソフトやイベント情報など、最新の情報を紹介していくコーナー。このコーナー内も情報によって、3つのコーナーに分かれている。一粒で3度おいしいというわけ。



新作情報はやはり一番上だ

●TOPICS

ネオジオに関するニュース的なものを紹介するコーナー。ハード情報や速報的なものはここで紹介されるのだ。

●GAME

文字通り、まだ発売されていない新作ソフトに関する情報や、発売日などはここで確認しよう。

●EVENT

おもに全国でおこなわれるゲーム大会の情報（日時、開催場所など）を紹介しているコーナー。腕試しをしたい人はここで確認しよう。

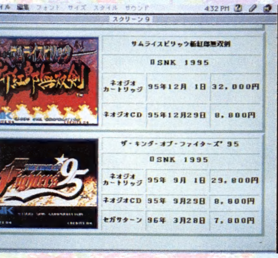


画面写真入りで紹介している

コーナー② SNK Software Gallery

今までSNKで発売されたネオジオソフトを、カタログ形式で紹介していくコーナー。

このコーナーは4つのジャンル（格闘、シューティング、スポーツ、バラエティーの4つだが、3月21日現在はまだ格闘のみ有効。順次補充していく予定）に分かれており、各ソフトの発売日や価格はもちろんのこと、ゲームの概要（そのソフトがどんなゲームなのかということ）も紹介しているのだ。ちょっと昔のソフトを買う時にいいだろう。



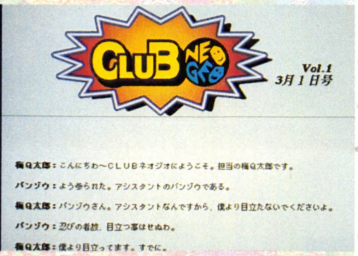
今は格闘の項目しか見れない

コーナー③ Club NEO・GEO

このホームページに寄せられたメッセージなどを紹介するコーナー。ウチの雑誌でいえば、"パオパオカフェへようこそ"みたいなものだ。

他のコーナーは約一ヵ月程度で更新するみたいだけど、このコーナーのみマメに更新されているらしい。

他の人の意見や情報を見たり、逆に情報を流したりと、インターネットの特性を一番活かしたコーナーかもね。



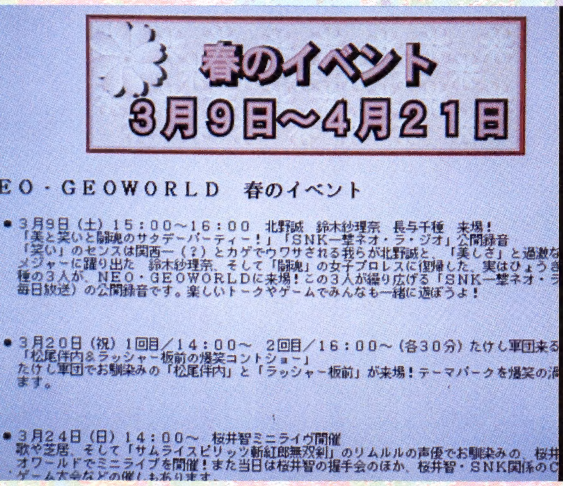
いわゆる読者コーナー的なもの

コーナー④ NEO・GEO WORLD

昨年の12月23日にオープンしたアミューズメントテーマパーク「NEO・GEO WORLD」の紹介をしているコーナー。

この「NEO・GEO WORLD」で遊べるアトラクションの紹介はもちろんのこと、今後ここでおこなわれるイベント関係の情報も完全フォローされているというわけ。

やはり「NEO・GEO WORLD」にいく前に、ここで情報収集をしてから計画を立てた方がいいだろう。



イベント情報はここでチェック!! 見てから日時を決めよう

コーナー⑤ Company Infomation

SNKの会社概要や、求人告知をしているコーナー。

来年SNKに就職したい君は、今のうちからこのコーナーで準備しておくといいかも。



今年就職の人はここに注目!!

編集者の感想

SNKおよびネオジオのことなら、何でもごじゃれといった感じのホームページ。

注目すべきは、あまり表に出ないイベント関係の日時が分かるということ。結構これはポイントが高い。

ホームページその2
ザウルス

アクセス先>http://www.neogeo.co.jp/saurus/



ザウルスのコーナーは4つ。どれも見応えがあるぞ

SNKに先駆け、昨年の11月頃に開設されたのがザウルスのホームページ。

情報的には、ネオジオオンリーといっても差し支えないほどの情報量。ネオジオ以外の情報は、会社創設時に手がけていた2本のスーパーファミコンソフトのみ（実はこの2本も「ワールドヒーローズ2」（ADK）と「龍虎の拳2」（SNK）なので、どっちにしろネオジオ関係のソフト）。

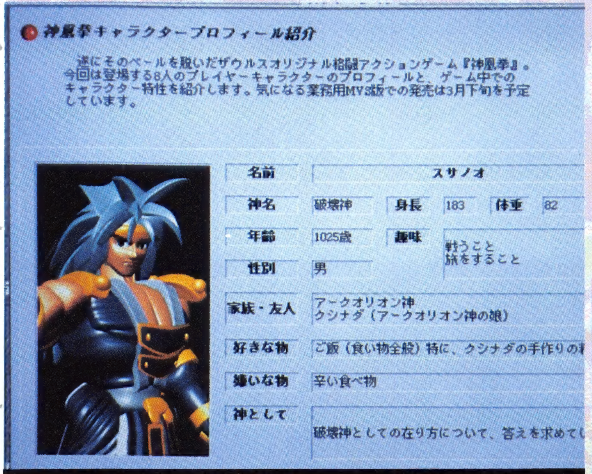
新作ソフトの情報や、今まで発売したソフトの情報は、かなりしっかりしている。

また、読者ページも充実しており、広報担当によるQ&Aや、多方面にわたるリリース情報はかなり信用度が高い。

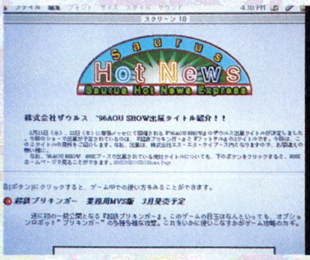
それでは4つあるコーナーを順に紹介していこう。

1コーナー Saurus Hot News Express

いわゆる新作情報を紹介するコーナー。イベント情報あり、新作ソフト情報ありと、同社に関わるものならば何でもチェックすることができる。まぁ、ひらたくいってしまえば、SNKの“SNK Hot Information”と同じようなものだ。このコーナーの新作ソフト紹介は、ゲーム概要からキャラクター紹介まで、どんなゲームなのかがちゃんと分かるように載っているので、ひとつのゲームのことだけを知りたい人にとっては、雑誌いらず状態なのだ（あぁ、やはりこのまま技術が進歩してしまうと仕事が減ってしまうのか…）。



キャラクターの細かいプロフィールも見ることができる



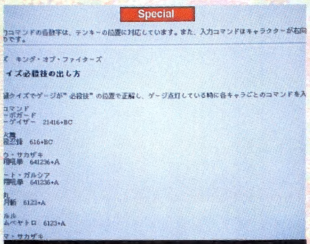
最新情報はここでチェック!!

2コーナー Saurus Software Library

コーナー名通り（英語じゃ分からない人もいるかな）、ザウルスが現在までに発売したゲームソフトを紹介しているコーナー。

ネオジオ3機種の発売日、価格はもちろんのこと、各ソフトの画面写真やゲーム概要、果てはそのソフトに隠された裏情報を見れることもある。

やはり基本的にはSNKのものと似ているが、情報の細かさではかなりのもの。ちょっと前に発売されたソフトを選ぶ時に、かなり役立ってくれそうだ。

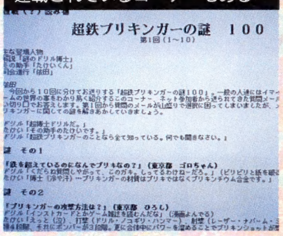


裏技も紹介されている。要チェックや

3コーナー 紀尾井町瓦版

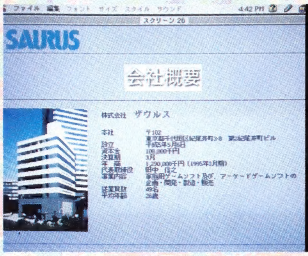
いわゆる読者コーナー。広報担当“依田”氏による連載読み物（?）「超鉄ブリキンガーの謎100」は、本気（本気と書いてマジと読む）で面白い。まだ2回目なので（3月21日現在）、今後の展開に期待したいところ。

他にも、ほとんど表に出ない秘密情報的なものや、CDのリリース情報なども、ここで見ることができる。結構、このコーナーが一番面白いと思う人がいるかもしれない。

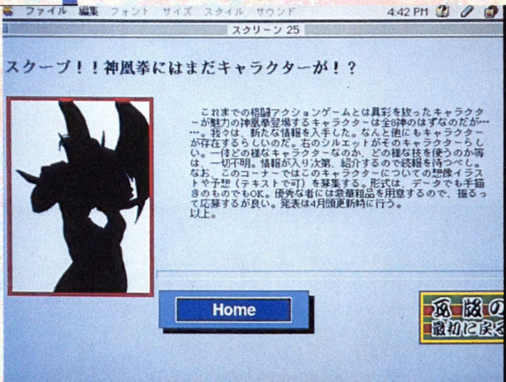
連載されているコーナーもある


4コーナー 会社概要＆求人情報

これもSNKとほぼ同じ。会社概要（どんな会社なのかということを説明している）や、求人情報を出している。もしかしたら、今からでも遅くないかもしれないので、まだ就職が決まっていない人は、一度アクセスしてみるのもいいだろう。



今から情報収集をするのだ



秘密情報もこのコーナーで紹介!!

編集部の感想

しっかりした感じのするホームページ。アクセスできないコーナーもなく、内部の情報もキチンとしているようだ。

ここでのオススメは、やはり「紀尾井町瓦版」でしょう。いや本気で面白いんだって。

ホームページ その3
サン電子

昨年の11月から試験的におこなっていたホームページを、今年の1月31日にリニューアル！「SUN INFO PORT」として現在活動しているのが、このサン電子のホームページ。メインとなるコーナーは全部で3つ。

内容的には前の2つとは違い、ネオジオ関係の情報はあまりない。また、3つのコーナーごとにアクセス先が設けてあるので、コーナーごとに直接つなぐことも可能だが、コーナー①の「サン電子コーナー」から、コーナー②や③を選択することもできる。

結構便利なシステムだったりする。活用しよう。



PORTと飛行機をかけたタイトル画面ということで…

コーナー1 サン電子

アクセス先>
http : //www.sun-denshi.co.jp/index.htm

サンソフトの母体であるサン電子が開設しているコーナー。サンソフトの他、いくつかある事業部のサービスを受けることができる。

でも、おもなゲーム関係の情報はサンソフトのコーナーのみ。今まで発売されたSUNSOFTブランドのソフトや、最新ゲームを紹介しているのだ（もちろんネオジオ関係もあるよ）。

その他、電子メールによる情報の受け答えや、ファンクラブの募集告知などもあるので、興味のある方はどうぞ。



『わくわく7』の情報も有り

コーナー2 GAME

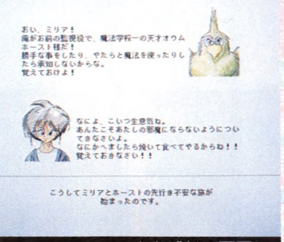
『まじかるすとーりーず　～ミリアの章～』

アクセス先>http : //www.sun-denshi.co.jp/game/start.htm

インターネットで楽しめる、テキスト形式のオリジナルアドベンチャーゲーム。

「ミリア＝サークライドという名の15歳の女の子がいました。ミリアは魔法学校に通っていたのですが、あまりにもくだらないことに魔法を使い過ぎたため、先生の怒りをかってしまい、ワークへの修行の旅を命じられてしまいました。旅の友はオウムのホーストただ一羽。果たして無事に旅を終えられるのでしょうか？」というのが、このゲームのストーリー。

途中、色々なイベントがあったり、戦闘があったりと楽しそうなアドベンチャーゲームだ。


こんな感じで画面に絵と文字が表示

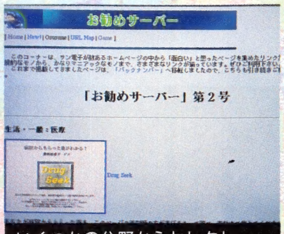
コーナー3 サーバーマップ

アクセス先>http : //www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm

日本のあちこちにあるホームページを簡単に検索できるコーナー。

探す方法は、各ホームページのイメージ画像を一覧できる「お勧めサーバー」と、ジャンル別に分けられた千以上のホームページを収録している「ジャンル別リンク集」の2つがある。

新しいホームページを探すにはもってこいのコーナーだ。



いくつかの分野からセレクト

編集者の感想

まぁ、ネオジオが深く関わっているホームページというわけではないが、どのコーナーもかなり楽しめた。特にアドベンチャーゲームは会心のでき！ 一度はアクセスしないとソンだ!!

ホームページ番外編
ハドソン

アクセス先：http : //iwww.hudson.co.jp

ほとんどネオジオ関係の情報が載っていないのが、ハドソンのホームページ。以前からホームページを開いていたのだが、3月19日をもって新しくなった。

ネオジオ関係は、昨年発売された『天外魔境真伝』の発売日、価格などの情報のみで、これは新作情報の項目で見ることができる。しかし、他のハードの情報量はなかなかのものだ。

また、新しくなったホームページには、ハドソンのCMキャラクター〝ハニー〟こと、高橋千代美ちゃんのコーナーも設けられている。興味のある方はどうぞ。

ここでは、それらの内容を軽く触れておこう。

最新情報からデータベースまで

メイン画面では、最新情報やイベント情報、そしてデータベースなど、いくつかのサービスを受けることができる。新作情報もあったが、ネオジオソフトはなかった。残念。



とにかくクリックしまくろう

ハドソンの花!! ハニーの部屋へようこそ

TVのCMなどでおなじみの〝ハニー〟こと、高橋千代美ちゃんのコーナーもある。

このコーナーは、ハニーの部屋のあちこちをクリックして（マウスについているボタンを押すこと）、色々な情報を見たり、聞いたりできるというもの。

ファンなら一度は見なくちゃね!!

メイン画面では、データ的なものが多いようだ。



色々なコーナーが用意されている



これであなたもインターネットサーファー

©SNK 1995

記事の冒頭でも説明したが、インターネットはかなり複雑。しかし、うまく使いこなせれば自分の世界が広がるのは間違いない。
というわけで、インターネットとは何か？ということを簡単に説明しよう。

インターネットサーファーって?

インターネットは世界140ヵ国で、5千万人以上の人に利用されているといわれてる。いや、今でも毎月百万人以上の人が新しく利用しはじめているともいわれ、一体何人の利用者がいるのか、正確な数字は誰も知らないのが現状だ。

だから、インターネットには、前ページで紹介したネオジオ情報の他にもいろんな情報がいっぱいある。

アメリカのホワイトハウスに直接電子メール（＊1）を出したり、ゲーム情報やムフフ情報を満載したホームページ（以下HPと表記。＊2）から情報を取り出すことができるんだ。

たとえば、日本のアニメも世界に進出していて、世界各国に日本アニメファンのHPがある（なにしろ、イギリスじゃMANGAというタイトルの雑誌もある）。そこで、インターネットを利用する人は、自分の知りたい情報を求めて、あっちのHP、こっちのHPと飛び歩くわけだ。

つまり、インターネットサーファーとは、情報を求めて自由にHPを渡り歩く人のことをいうんだ。

インターネット接続に必要なものは?

インターネットは「通信」だから、電話が必要だ。でも残念ながら、電話だけじゃインターネットは利用できない。ためしに「104」で「インターネットの電話番号を教えてください」と聞いても教えてくれるわけがない。

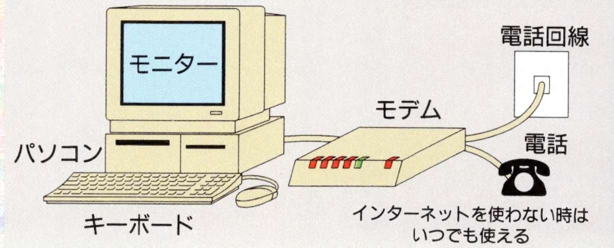
まず必要なものはパソコン一式。一式っていうのは、パソコン本体にディスプレイやキーボードなんかのこと（最近は安くなり、10万円から15万円ぐらい）。

次に必要なものは、モデム（＊3）と呼ばれる通信用の装置だ（1万円から3万円ぐらいが相場。性能が高い28800bpsのものがアクセス時間が短くて、電話代がお得）。もっとも最近のマルチメディア型パソコンには、このモデムが内臓されているものもある（最近は20万円前後で買える）。

これらを図1のように配線すると準備はOK！

でもこれだけじゃインターネットは利用できない。

図1 必要機材のつなぎ方





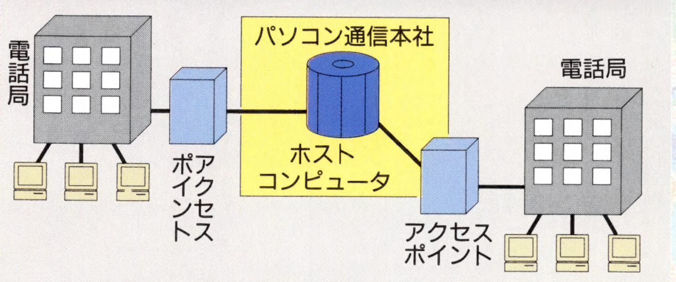
インターネットの仕組みは?

ところで読者の諸君はパソコン通信をやったことがあるかな?

有名なところではNifty-serveなんてのがあるが、普通のパソコン通信は図2のような仕組みでおこなわれている。つまりサービスをおこなう会社の中にホストコンピュータがあり、利用者は電話線を通じてホストコンピュータに情報を送ったり、受け取ったりしている。

しかしインターネットは、ちょっと違う。インターネットは、図3のようにネットワーク（＊4）が集合したものだ。例えば、君のパソコンA

図2 一般のパソコン通信



文／谷岡康則　イラスト／坂本かずみ

が図の「Xネット」に加入していると、「Xネット」のホストコンピュータを通して、「Yネット」のホストコンピュータに登録している「BというHP」の情報を取り出すことができる。

つまり、インターネットを利用するためには、「Xネット」のようにインターネットに接続している「ネットワーク」に加入しなければいけないわけだ。

このようにインターネット接続をしてくれる「Xネット」のような業者のことをプロバイダと呼ぶんだ。

インターネットを利用するためには

大手のパソコン通信もインターネット接続サービスをしているが、料金の問題もあり、普通はプロバイダと契約した方が安いみたいだ。

ただし、2つのことに気をつけよう。使用料の安いプロバイダ（月2千円ぐらい。高いと月1万円から2万円のところもある）は、会員数の割に電話回線が少ないところもあり、いつかけても話し中ということになりかねない。また、そのプロバイダが遠くにあり、近くにアクセスポイント（＊5）がない場合は、電話料金が大変だ。やはり場所が近く、使用料もそこそこのところを選びたい。

もうひとつ、通信のためにはそれ専用のソフトが必要だが、普通プロバイダと契約するとソフトがついてくる。また、便利なソフトはインターネットの中にいっぱいあるから安心して。

インターネットの楽しみ方

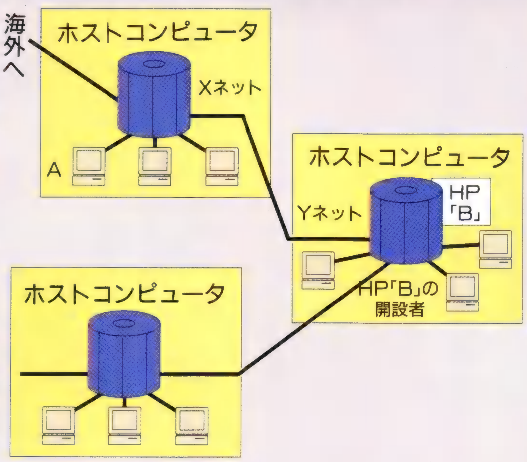
インターネットの基本は何といっても電子メールだ。世界中の色々な人たちにリアルタイムでメールを送れるんだ。

フランスの核実験の時は、世界中からフランス政府に対して抗議のメールが届いたし、去年の阪神大震災の時は、貴重な情報交換や励ましのメールがいっぱいきたそうだ。

次に情報収集や情報発信。今回紹介したようなHPの他に、まじめなもの、科学情報、ムフフ画像（?）、マニアの集まりなどたくさんのHPがあり、誰でも自由に映像や情報を取り出すことができる。

NASAから打ち上げ情報を引き出し、人口衛生追跡を楽しむ人もいる。また、映像や音声も使用できるので、インターネットでライブの生中継を流したミュージシャンも増えているぞ。

図3　インターネット



情報を受け取るだけではなく、自分でHPを作って情報や自分の意見を発表することもできるんだ。

パソコン通信がきっかけで結婚した人も多くなったみたいだし、インターネットで国際結婚も夢じゃない?

そうそう、でもそのためには、英語の勉強も大事だよ。

インターネットは世界中で利用されているから、英語が中心。英語が全然分からないとちょっと辛いかもしれない。でも、インターネットで英語の勉強、というのもいいかもしれないね。



インターネットの将来性

インターネットは他にも色々な可能性がある。

難しいい方をすれば、インターネットは「双方向のメディア」という点だ。

つまり、テレビなんかでは、放送する側が一方的に情報を送りだし、視聴者はそれを見るだけだ。それに対し、インターネットでは、情報を受け取る側もドンドン発言できる。

このため、企業もエンドユーザーの意見を直接聞くことができるということで注目しているし、パソコンを中心に情報提供やサポートをおこなうところが多くなっている。

もう1つは、オンラインショッピングだ。インターネットやパソコン通信により、簡単に買い物ができるのだ。

もっとも、インターネットにも問題はある。セキュリティの問題だ。買い物をするためにクレジットカードの番号とパスワードを送信した時、第3者にそれが漏れてしまう可能性もある。この問題が解決されれば、インターネットはもう1つ新しい世界が拡がるだろう。

インターネット用語の豆知識

（＊は本文中に出てきた単語）

●電子メール（＊1）
コンピュータを使った郵便。郵便に比べると早く、FAXと違って出先からも取り出せる。電話と違って相手が不在でも届き、好きな時に取り出せる。また一度に複数の人に送信できるなど、色々なメリットがある。

●HP（ホームページ＊2）
インターネットに開設した情報提示場所。意見発表や情報提示、また商品を並べるとショップにもなる。

●モデム（＊3）
パソコンで扱っている情報の形式（デジタル）と、電話線で使っている形式（アナログ）を変換する装置。

●ネットワーク（＊4）
複数のコンピュータを専用ケーブルや電話線で接続してデータのやり取りができるようにしたもの。

●アクセスポイント（＊5）
図2のように、自分のパソコンから電話をかける場所。ここからパソコン通信のホストコンピュータまでは専用線などで接続されるため、ユーザーは自分のパソコンのある場所からアクセスポイントまでの通話料金を、負担すればいい。

●WWW
World Wide Webの略。インターネットの代表的な情報検索、情報提供のシステム。音声、画像も扱うことができる。

●モザイク
WWWの代表的検索用ソフト。この種のソフトが爆発的に成長したといわれる。



藤堂香澄声優

弓（ゆみ）雅枝（まさえ）

インタビュー

藤堂香澄を演じるのはピュア＆ナチュラルなフレッシュマン まっすぐな瞳がまぶしいね



プロフィール

誕生日：1974年3月19日
血液型：B型
趣味：旅行、将棋、ハイキング、編み物、釣り、プラモデル、野球観戦
資格：普通自動車免許、ワープロ検定3級、漢字検定2級
所属：大阪テレビタレントビューロー（34期）
声優：SNKゲームキャラクター声優
麻宮アテナ／『ネオジオCDスペシャル』
幼女、女中／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』アレンジサウンドトラックス
藤堂香澄／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝』
TVレギュラー：びわこ放送『ふれあい夢街道』（本放送・木曜20：45～／再放送・日曜18：30～）
OTHERS：京都放送特番リポーター
琵琶湖グランドホテルちびっこ祭司会
キャラクターショー司会

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝』注目の新キャラ、藤堂香澄。その香澄の声を担当しているのがこの人、弓雅枝さん。「声優の仕事は、SNKゲームキャラが初めて」という新人さんである彼女に、大阪は江坂のネオジオランド3号店にて大接近！　なのだ。



ネオジオソフト初登場はなんと！麻宮アテナだった!!

――弓さんはこの前、大学を卒業されたばかりということですが、この世界に入られたきっかけを教えて下さい。

「はい。3月19日に卒業しました。ちなみに、その日は私のお誕生日なんですよ♡」

――それは2倍おめでたいですね。

「そうなんですよー♡　あ、話がそれちゃいましたね…。

えーと、キッカケはですね、私、リポーターになりたくて、大学3回生の時にTTB（大阪テレビタレントビューロー）の養成所、TTC（大阪テレビタレントセンター）に入ったんです。そこでアナウンスやナレーションを1年間勉強したのち、4回生の時にTTBの事務所に入りまして、イベントの司会やリポーター、そしてSNKさんでの声優のお仕事なんかをやらせていただいてるんです」

――それではまず、SNKでのお仕事について聞かせて下さい。

「SNKさんでのお仕事は、『ネオジオCDスペシャル』の中で、麻宮アテナの声をやらせていただいたのが最初で

した。あれは…去年の9月録音だったかな…」

──どうでしたか？　初めてゲームの声優さんをおやりになってみて？

「私お芝居とかしたことないんですけれども、初めてやらせてもらってすごく面白かったです。先輩の方々が、いろんな役をやっているのも見られたし…。

あと、役作りなんかの面でも、比較的自分の地声のままでも大丈夫だったので、そんなに苦労はしませんでした」

──次のお仕事は？

「『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』のアレンジCDの中にドラマが入っていましたよね。あれの中で、鬼っ子（幼女）と女中の声をやらせてもらったんです。けど、アテナの時が地声でよかったのに対して、こっちの方は大変でした」

──それは役作りということでしょうか…？

「そうです。声を作らなければいけないというのがすごく大変でした。お芝居的なことについて未経験で、演技力もなかったものですから、役に入り込むのにすごく時間がかかってしまいましたし…。録音現場では、私の顔が『その役の顔になってない』っていわれて。やっぱりこれはすごく難しいなぁって、その時初めて感じたんです」

強い香澄を表現する説教っぽいセリフに苦戦！

──それで、次が今回の『龍虎の拳　外伝』ですね。

「はい、そうなんです」

──どうでしたか？

「今回はアテナの時と同じで、ほとんど地声だったんです。だから、声を作るということに関しては、あまり難しくなかったんです」

──それでは結構余裕を持ってできたのでは？

「でも、そうなると今度は、セリフが棒読みっぽくなってしまうのが気になってしまいます。演技力ですね。それに今回は分量も多く、一人のキャラクターの色々な面を表現しなければならなかったというのも大変でした」

──特にどんなセリフに苦労しましたか？

「そうですね…『○○しなさい！』って、説教みたいなセリフがあるんですけど、これが難しかったです。というのは、この香澄さんの魅力は、すごく可愛いということと、とても強いってことだと思うんです。だから声の部分でも、その2つをそれぞれどうやって表現するかが、当然ながら重要になってきますよね。その強さの部分を表現するのがこの説教みたいなセリフ。い い慣れないせいか、苦労しました…」



──よく声優さんで、かけ声や悲鳴なんかが難しいという方が多いですが、その辺はどうでしたか？

「あ、それはありました。倒される時とかの声が、ワンパターンしか出てこなかったし、本当にやられている感じを出すのもすごく難しかったです」

男の子っぽいところが香澄との共通点

──それでは逆に、苦労したこと以外のエピソードを聞かせて下さい。

「香澄さんのセリフの中で、可愛く『ハクション！』ってやらなきゃいけない部分があったんです。でも、私のクシャミって全然可愛くなくて、『ハ～クション!!』て、オジサンみたいなのしか本当はできないっていったら、『それもやってみて下さい』っていわれて、録音したんです。そしたらそっちが使われたんですよ（笑）

〈天の声〉「いや、可愛く作った方と地の方の両方使ったよ。ある条件になると、くしゃみが出るっていう設定をふたつ作ってね…」

（これに関する詳細は、16ページを参照のこと）。

──それは面白いですね。それでは次に、この藤堂香澄というキャラクター自体についておうかがいしたいのですが、好きなところや共通点など教えて下さい。

「好きなところはやっぱり、可愛いのに強いところでしょうか。あんな女の子になれたらいいな…なんて思ってしまいます。

MASAEのタカラモノ

「これ、これなんです！」といって取り出した小さなコアラのぬいぐるみ。ははーん、小さい頃から大切にしている思い出の品だナ…と思いきや、「これ～！　羊の毛なの!!」

「？？？！！！」

なんと、宝物というのは、そのコアラがしっかかと抱えている、羊の毛なのだそうだ。

というのは、彼女は大学時代に英語英文学を専攻しており、3回生の夏にオーストラリアに留学。その時のステイ先が牧場で、そこで飼っていた羊の毛だということ。

「群の中にかわい～いのが1匹いて、ずっと可愛がっていたんです。それで日本に帰る前に〝ハッ！〟て、むしってきたんです」と、無邪気に微笑む弓さん。その愛情が羊にも通じたのか、毛をむしられても羊は、泣くでもなく、責めるでもなく、平気な顔をしていたという。

それにしても、何百匹の羊の中から1匹を見分けて可愛がるなんて、弓さんの前世は羊飼いだったのではないだろうか？



4頭のうち、一番左にいるのが弓さんお気に入りの羊



ちょっと見にくいが、コアラの顔の横にある茶色いフワフワが、弓さんの宝物であるヒツジ氏の毛だ

共通点は…私、小さい時から男の子の友達の方が多かったんです。だから、行動とか趣味とかが結構男の子っぽいんで、そんなところが香澄さんとの共通点ではないかと思っています」

—趣味などに関しては、あとで詳しく聞かせていただくとして、今後挑戦してみたいキャラクターについて教えて下さい。

「やっぱり可愛い女の子…可愛くて強い女の子かな…。それと人間じゃないもの、動物ですね。サルとかそういうのやりたいです（笑）」

—ところで、弓さんはゲームの方はおやりになるんですか？

「今まではほとんどやったことなかったんです。ゲームセンターにもいったことなかったですし…。でも、このSNKさんのお仕事やらせてもらってから結構やるようになりました。『あ、生駒さんの声だ』とかいいながら…（笑）」

—お気に入りのゲームは何ですか？

「闘うゲーム（格闘ゲーム）が面白い!! いつも私、生駒さんのナコルル使ってるんですよ。でも必殺技とか難しいから…全然できないんですけど（笑）」

プラモデルに夢中の今日この頃です

—それでは次に、プライベートなことに関して少しお話をうかがいます。最近凝っていらっしゃる趣味があるとお聞きしたんですが…。

「そうなんですよ♡ 最近プラモデルに凝っています。ちょっと見せてもいいですか？（鞄から車とバイクのプラモデルを取り出し、車の方を示しながら）。こっちが私のなんです」

—可愛いですね。

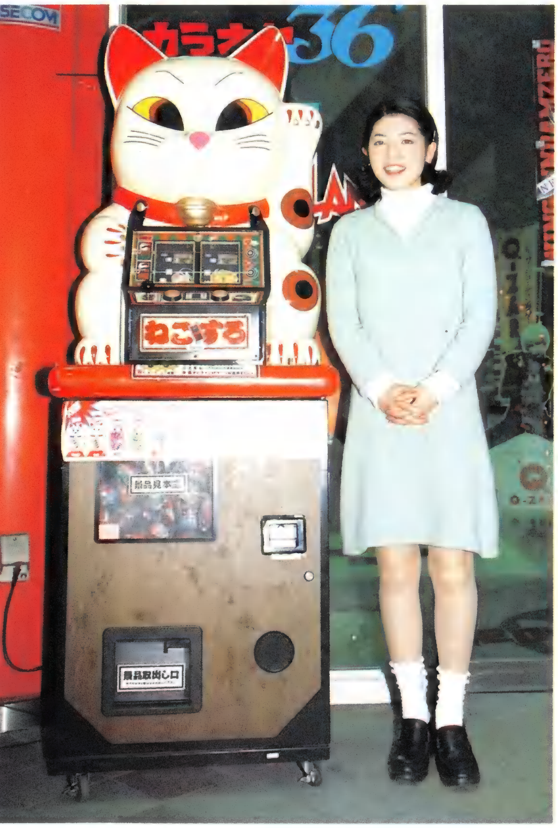
「でもだめなんです。色がむらになってしまって…。ワイパーも取れちゃったし。でも、これからどんどんうまくなって、ゆくゆくは大きいハーレーなんかを作ってみたいと思ってるんです!!

それから私、将棋が好きなんですけど、今まで家族としかやったことなかったんです。それで、その中では一番だったから、自分はかなり強いって自信があったんです。それで、先日東京にいく新幹線の中でマネージャーの山田さんと対戦したんですよ。でも15分もたたないうちに負けてしまって…（泣）。全然強くなかったんです、私。

だからもっとテレビとか新聞とかで勉強して、いつか絶対勝つんです」

〈山田氏〉「10年早い（笑）」





—そういえば弓さんは、ちょっと変わったペットを飼っていらっしゃると小耳にはさんだのですが…。

「私カエル飼ってるんです。アオガエル。あれが一番可愛いんですよ〜♡ 昔からカエルは好きだったんですけど、飼いはじめたのはここ2年くらいでしょうか…」

—ズバリその魅力とは？

「夏にこう、腕なんかに乗せると、冷たくて気持ちいいんです。それから水に放すと、びっくりするくらい速く泳ぐんですけど、その姿がまた可愛い…」

—確かにそういうお話をうかがっていると、先ほどおっしゃられた〝男の子っぽい〟というのも少しうなずけるような…。

「ええ、でも編み物もできるんですよ!! 小学校の週1回のクラブ活動で〝手作りクラブ〟というのに入っていたんです。もう、いつも男の子とばっかり遊んでいたから、少しは女の子らしいのにしようと思って（笑）。そこで編み物を覚えたんです。

作るのはもっぱら小物中心（手袋、マフラー、帽子）で、今年は帽子を編みました。これが本で見た通りにうまくできたんです。でも、できたのを実際にかぶってみたら、何か骨董品屋のおじさんみたいになってしまって（笑）…すごい不評なんです。一週間ぐらいかかって頑張ったのに…（泣）」

おもしろ〜いお芝居をいつか絶対やってみたい

—今春大学を卒業されたということで、いよいよ本格的にお仕事に専念されているわけですが、今後やってみたいことって何ですか？

「演技。舞台でお芝居をやってみたいです。こうやってゲームの声優をやるにしても、感情とかを出すのに必要だと思いますし…。まあ、今は見る方ですけど、やっぱり見ていたら自分もやってみたいと思いますね」

—どんな感じのお芝居をやってみたいですか？

「面白いお芝居。ストーリーの展開が複雑なお芝居ってありますよね。ここでやってたかと思うとあっちにいってたり、なんでここで終わるの？ みたいなのはちょっとしっくりこないです。感動するものもいいとは思うけど、私がやりたいのは〝おもしろ〜い〟お芝居。見て、笑って、帰れるような、そんなものがやりたいです」

—役どころとしては、どんなものに魅かれますか？

「三枚目。やっぱりお芝居見てても、人を笑わせるのって、すごく大変だと思うんですよ。人間ってそんな少々のことでは笑わないでしょう？ それを大きな舞台でみんなに〝面白い〟っていわせるのって、一番難しいと思いますよ」

〝自然なおしゃべり〟ができるようになりたい!!

—舞台以外のお仕事に関して、今後目標とすることを教えて下さい。

「やっぱりリポーターとして、もっともっと頑張らなくちゃいけないなと思います。私、リポーターになりたくてこの世界に入ったんですけど、いざやってみるとすごく難しくて…。歩き方ひとつにしても、さりげなく情緒あふれるもの

にしなくちゃいけない時もあったりして、しゃべるだけじゃないんですよ。

今レギュラーでやってる番組は、私の前に生駒先輩がリポーターやってらしたんです。私が引き継いだのは今年の1月からだったんですけど、やっぱり大先輩のあとってすごいプレッシャーがありました。初めはかなり悩んだりして…。でも、私は私なりの色で番組を作ればいいかなと思いはじめたんで、そういうことに関してはだいぶ楽になりました」

――〝難関突破〟というところですね…。

「ええ、でもやっぱり課題は多くて、そのせいで仕事の前後にナーバスになってしまうことも少なくないんです。でもひとつずつクリアしていかないと、その状態からいつまでたっても抜けられないから頑張るしかないんです。

当面の一番大きな課題は、自然なおしゃべりができるようになること。いかにも〝台本があるな〟っていうしゃべり方ではなくて。これは自分自身を演じるということだと思うんです。だから余計に難しいのではないでしょうか。

目指すは『めざましテレビ』（CX系：月〜金／5時55分〜）のなっちゃん。あんなふうにしゃべれるようになりたいです」

――そういうふうに（自分を）演じるという意味では、お芝居をやってみたいということにもつながってきますよね。それでは最後に、読者のみなさんにメッセージをお願いします。

「これからも応援よろしくお願いします。あ、それからみなさんの中で、プラモデルなんかにすごく詳しい人がいたら、私やりはじめたばかりなので、アドバイスして下さいね」

とてもピュアで、一生懸命な弓さん。可愛らしい人だなという印象を受けた反面、困難な事態にも逃げずに真っ直ぐ立ち向かっていく姿勢には、隠された強さを見たような気がする。





藤堂香澄／「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」 ©SNK 1996

ファンレターの宛先
〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「弓雅枝ファンレター」係

MASAEの魚釣り

琵琶湖のほとりに住む弓さんは、子供のころからブラックバス釣りをやっていたという。

「今まであまり高いルアーは持ってなかったんです。でも、やっぱりある程度いいものを使わないとだめらしいということに気づいて、ひとつ1、500円くらいのを買ったんですけど、やっぱりそっちの方がいいみたいです」

今までで一番の大物は？と聞くと、「まだ30cmくらいまでのしか釣ったことないんで、もっと頑張らなきゃ…って感じです」

バス以外の釣りはやったことがなかった弓さん、去年の秋に初めて磯釣りに挑戦したという。その感想は…。

「面白かったです！　一番初めにサビキやって、アジが6匹くらい一度に釣れて…それで好きになって…。でもすぐに冬になってしまったんで、今はお預けなんです。早く暖かくならないかな…」



〝ちょっと高め〟のルアー。
向かって右がスピナーベイト、
左がミノー



弓さんのタックルボックス、海釣り用のしかけも入っているね

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝™







全8キャラ対人戦攻略 気になる新システムも解析!!

システム解析／奥女中秀麿

SNK	格闘アクション	298M

MVS	発売中 98,000円	カセット	4月26日発売予定 32,000円	CD	6月発売予定 価格未定

ついに発売されたSNK、期待の新作『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』。すでに楽しんでいることと思う。

今号は、前半部分でシステム部分の解析および2人のボスキャラ、そして、後半部分でメインキャラ8人の対人戦をメインした攻略を掲載していこう。

闘ううえで必要不可欠な注目すべきシステムを解析!!

小ジャンプ



小ジャンプからの攻撃は強い

簡単にいえば軌道が低いジャンプ。中間距離から不意をついたり、相手の起き上がりに技を重ねる時に最適の動作。

しかし、あまりにも対戦相手との間合いが近い場合、逆に空中連続技のえじきになる可能性が高い。

中段パンチ／中段キック

いわゆるしゃがみガード不能技。この技で相手を倒してからダウン攻撃をしたり、ダッシュから出したりなど、結構使い道がある。

牽制や不意をついての攻撃、近距離戦など、多種多様な状況で使える。



出るのが早い中段攻撃は超有効!!

投げ技



しゃがんでいると投げられないのだ

全キャラ同じコマンドで出せる投げ技。相手を投げられる間合いが広いし、結構ダメージも大きいんだよね。

実はこの投げ技、対戦相手がしゃがんでいる状態だと投げることができないのだ。つまりしゃがんでいれば防げるというわけ。これは後述する〝起き上がり投げ〟にも影響してくるので、かなり重要だ。

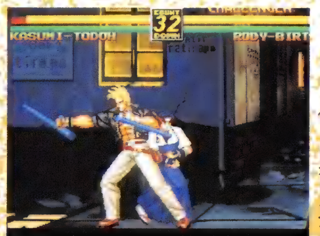
●この記事のコマンド類はマイキャラが右を向いている時のものです。

さばき動作

動作の特性は基本的に前号で書いたことと同じ。しかし、この『龍虎の拳 外伝』では相手の起き上がり時の攻めがかなり重要だ。

そのままダウン攻撃をして逃げる、小ジャンプキックを重ねる、またはダウン攻撃してから小ジャンプキックを重ねるかなど、対戦相手にこちらが取る次の攻撃方法を読ませないような攻め方をしよう。

また、画面端に追い込まれた時の脱出手段としても使える。うまく使えば役に立つぞ。



香澄のさばき動作はちょっと特殊

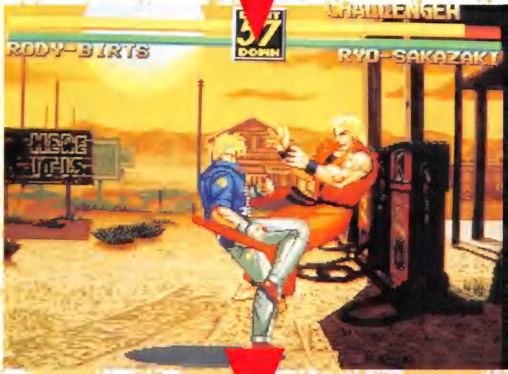
ラッシュ攻撃

『龍虎の拳 外伝』において、攻めの要ともいえるシステム。相手を浮かせてからのラッシュ攻撃→必殺技or特殊技や、相手が出した技のスキを狙って、ダッシュからラッシュ攻撃を叩き込むなど、利用価値は非常に高い。

ラッシュ攻撃は➡+A、A、Cや、➡+A、A、Bという組み合わせが主流。それ以外にも色々なバリエーションが用意されている。



レバー入れボタン連打でラッシュ攻撃発動!!



途中で相手を浮かす技がヒットしたあとは…



特定の必殺技が連続でヒットするのだ!!

挑発システム



香澄の挑発は極限流だと激減

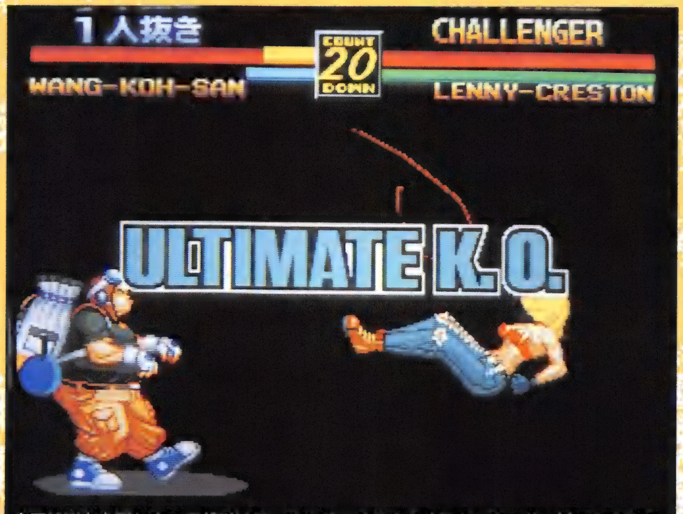
今回の挑発システムだが、前作までのものとはちょっと違う。今までは挑発している時間に関係なく、一律同じ量の気力が減っていたが、今回は挑発をしている時間によって、減る気力の量が違うのだ。

そのため、挑発を途中でやめてしまった時と、最後までやった場合とではかなり開きがある。

ULTIMATE KO

体力の残りが少ない時に、超必殺技を当てると起こる現象。この現象を起こすと、その場で超必殺技を当てた方のキャラの勝ちになる(たとえもう一本ラウンドが残っていても…)。

すでに一本取られ、いちかばちかこの攻撃にかける!といった時に狙おう。



今回は男女を問わず、服が脱げる、もしくは破れるようになった。サービスなのかな

ヒートモード



ヒートモード中は攻撃力が1.2倍

前号では、技(通常技、必殺技など)の攻撃力が上がる他にも、何か特性があるはずと紹介したが、今のところ新しい特性は発見されていない。

どうやら、当編集部の思い違いだったらしい。まあ、すべての技の威力が1.2倍になるだけでも、すごいといえばすごいのだが。

編集部で見つけたシステムをここで一挙公開!!

前作とはまったく違うゲームになっている、今回の『龍虎の拳 外伝』。システム部分を解析していくにつれ、資料にも載っていないようなシステムがポロポロと発見されている。ここでは、当編集部で発見されたいくつかのシステムを紹介したい。

空中連続技

前号でも軽く触れたが、この『龍虎の拳 外伝』には、格闘アクションの定石システムである、キャンセルという概念がなくなっている。

その代わり、空中連続技という新しい概念が取り入れられているのだ。

この空中連続技は、特定の技で相手を空中に浮かせて、ラッシュ攻撃やパンチorキック連打などで、追い討ち攻撃をかけるというもの。技の組み合わせ次第では、体力ゲージをMAXから半分以下まで減らすことが可能だ。

今号は後半部分（P18〜33）で、キャラクターごとに空中連続技を紹介しているので、細かい組み合わせを知りたい人はそちらを読んで欲しい。



空中にいる相手にも簡単に技が当たる

打ち上げ技

空中連続技に持ち込むために必要なのが、相手を浮かすための技〝打ち上げ技〟だ。

これらの技で、まず浮かせてから空中連続技というのが基本。しかし、これらの技を空中で当てても浮かないので、あしからず。

打ち上げ技一覧表

●ロバート・ガルシア
バックブロー ←A
バーニングナックル AB
三段蹴り（2発目） ←B

●リョウ・サカザキ
中段パンチ ↘A
釣瓶打ち しゃがみ〜↑A

●カーマン・コール
スタンディング・バックナックル AB

●藤堂香澄
ラッシュキック →B
双掌槍突脚 双掌弾後←B

●ロディ・バーツ
中段パンチ ↘A
オーバースウィング ←A
ラッシュキック（1発目）→B

●レニィ・クレストン
中段キック ↘B
オーバー・スウィング・ショート ←AB
チェスト・バンプ →→B

●王 覚山
右端脚 ←B
当天砲 AB
ラッシュパンチ（2発目）→A
ラッシュキック（2発目）→B

●不破 刃
龍尾閃 C
頭突き →→A
ボディー突き ←A



相手が浮いたら連続技タイ〜ム!!

しゃがみ途中攻撃

立ちからしゃがみへの途中のモーションでパンチorキックを出すと、通常のしゃがみ系攻撃とはちょっと違った技がでる。

ほとんどの場合、モーションがちょっと違う（前に進みながら攻撃がでる、など）だけだが、キャラによっては技の見た目からして違うものになっている場合もある。

結構、役に立つ技が多いので、覚えておいて損はないだろう。



キャラによっては技自体が違うことも

起き上がり投げ

今までの格闘ゲームの場合、相手が起き上がってきたところを投げるのは、できなくなっていた。

しかし、この『龍虎の拳 外伝』では、起き上がった相手が立ち状態だった場合のみ投げられるのだ。逆をいえば、起き上がり時にしゃがんでいれば投げられないということ。

これで起き上がり時に無敵キック（↓+B）を出されない限り、中段攻撃と起き上がり投げの2択という、攻めのバリエーションが一つ加わったというわけ。



相手の起き上がりを投げることも可能

ちょっと役立つ(?)お得情報!!

キャラクターの誕生日は性能UP!

前号でも触れたが、正式な資料が届いたので改めて紹介しよう。

内容自体はほぼ前号と同じ。各キャラごとに誕生日が設定されており、誕生日の当日は1日中「ヒートモード」になる。

この時、タイトル画面の上部には「HAPPY BIRTHDAY ○○」と表示され、キャラクター選択画面の名前の上にも「SPECIAL DAY」と表示される。ちなみにこのモードはMVSのみで、家庭用では起こらないのであしからず。

また、この効力は当日の23時59分までの投入コインまで有効で、0時を過ぎても投入されたコイン数まではOKだ。



誕生日は1日中、赤く点滅しっぱなしだ。攻撃力1.2倍は強力だぞ

誕生日一覧表

藤堂香澄	3月29日
王 覚山	4月17日
レニィ・クレストン	5月20日
カーマン・コール	6月13日
ロディ・バーツ	7月24日
リョウ・サカザキ	8月2日
不破 刃	9月4日
ロバート・ガルシア	12月25日

キャラクターの勝ちセリフが選べる

対CPU戦だと勝ちセリフが画面に表示されるだけだが、対人戦だと勝ちセリフをしゃべってくれることは、すでにご承知のことだと思う。

実はこの勝ちセリフ、KOと表示されている時のボタンの状況によってセリフが選べるのだ。そのセリフは4種類あり、それぞれABCDボタンのいずれかに対応している。

勝ちセリフ一覧表

・尊敬のメッセージ　ボタンを押さない、Aボタン
・標準のメッセージ　Bボタン
・余裕のメッセージ　Cボタン
・挑発のメッセージ　Dボタン



4種類のセリフが選べる

香澄の勝利ポーズが変化!?

『龍虎』シリーズ、期待の新人「藤堂香澄」。このキャラのみ、勝利ポーズを変えられることが分かった。

やり方は簡単。まず「KO」の文字が表示されている時に負けた方のプレイヤーが、Aボタンを押しっぱなしにしておけばいいのだ。通常の勝利ポーズのあとに〝くしゃみ〟をするはず。

さらに香澄のプレイヤーもAボタンを押しっぱなしにしておくと、〝くしゃみ〟の声がちょっと変わる。



クシャミをする香澄。変わった裏技だ

外伝の最後を飾るは未知なる力を持つ2人の敵!!

主人を守りし、舞踏剣術使い

シンクレア

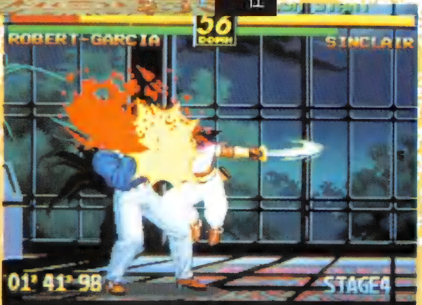


ワイラーの側近で、常に影のようにつきまとい護衛をしている。
グラスヒルの町にあるBARで夜な夜な開かれる裏格闘試合も、ワイラーの命令で彼女が仕切っている。

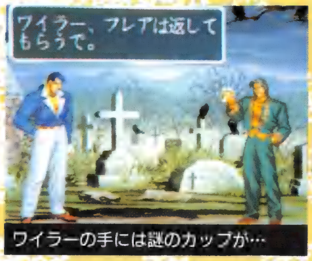
プロフィール
26歳／
オリジナル舞踏術・剣術



シンクレアはワイラーに仕える番人のような存在



サーベルを使った攻撃はかなり強力!! 強いぞ



ワイラーの手には謎のカップが…



変身前



変身後

ワイラーの家は、グラスヒルでも有数の名家であり、5代目当主にあたるワイラーは、親同士が友人関係であった身寄りのないフレアをグラスヒル・バレーに呼び寄せる。
そして…

プロフィール
25歳／
オリジナル格闘術

野望のため自ら悪鬼と化す

ワイラー



こ、この技はハリケーンアッパーなのかぁ!?

立ちキックが勝負の分かれ目



ロバート・ガルシア

攻略／モリスケ

基本性能

使える通常技から見ていこう。最初に挙げるのは攻めの軸となる立ちキック。出が早くてリーチがあり、戻りも早いといいたれり尽くせりの技。しかも、カウンターで入ると浮かせることができ、そこから空中連続技へと持っていくことができるぞ。ただし、この蹴りは判定が弱かったりするので、相手の攻撃と相討ちになりやすい。


鋭い蹴り。ロバートの主力武器だ


中段のかかと落としは先端だけを当てるようにしよう

次に中段パンチだが、エルボーになっており、リーチが短め。硬直があるので使いづらいぞ。しゃがみパンチとキックは同じグラフィックだが、使うならパンチ。キックは硬直が長すぎてイマイチだ。

この他には、C攻撃が中段のかかと落としになっている。硬直が長いので、ガードされるとかなり危険。足先だけをガードさせれば、多少反撃を受けにくくなる。また、振り下ろした足はダウン攻撃として使えるぞ。

次は特殊技を見ていこう。バーニングナックルは腕を振り下ろす中段攻撃で、カウンターヒットでなくとも相手を高々と浮かせることができる。中段攻撃で相手をよろけさせたところに決めると、しっかり浮かせることができる。ただし、見た目よりリーチが短く、硬直が長めなので、よろけさせた時のみ使うといいだろう。一発逆転を狙う時にも有効だ。


相手を浮かせることのできる中段攻撃

バックブローは出の早い上段攻撃。この技もノーマルヒットで高く浮かせることができる。実は、ロバートの立ちパンチとほぼ同じ早さで出るので、相手の技をガードしたあとの反撃技として使えるぞ。技の戻りも早いので、牽制に使うのもいいだろう。

次に必殺技を見ていこう。前号で飛燕疾風脚は硬直がない、と紹介したが、製品版ではスキができてしまい、反撃されるようになってしまった。一応、連続技に組み込めるぞ。


硬直が大きくなってしまった。　出しては×


硬直のある技をガードしたら…


コレで反撃！　追い打ちもできる

龍斬翔は、→A、→A、→Cというラッシュ攻撃のあとに出せる技。技表にはラッシュ3発目と書かれているが、説明したラッシュ攻撃以外では出ないようだ。最初の→Aが入れば龍斬翔までつながるので、威力は申し分ない。

超必殺技の龍虎乱舞は、今回もやはりガード不能。起き上がりに重ねるのが基本なのだが、起き上がり蹴りを出されるとあっさり返されてしまう。事前に起き上がり蹴りを攻めておき、起き上がり蹴りを出すと返される、と思わせておけば決めやすいだろう。

技コマンド表

●特殊技	
バックブロー	←＋A
バーニングナックル	A+B
3段蹴り	←＋B連打
ダブルミドル	中段キック後B
レイジングキック	ダブルミドル後B
ジャンピングヒール	しゃがみ状態から↑＋B
●投げ技	
首切り投げ	→＋C
●ダウン攻撃	
ヤンキーキック	↘＋BorA
●必殺技	
龍撃拳	↓↘→＋AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋C
幻影脚	→←→＋B
飛燕疾風脚	↙→＋B
飛燕龍神脚	空中で↓↙←＋B
龍斬翔	ラッシュ3発目～↖or←＋B
龍牙	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→＋ニュートラルB

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→B
→A、→A、→B
→A、→A、→C、→C
→A、→A、→C、→B
→A、→A、→C、←B（龍斬翔）
→B、→B
→B、↓A
←B、←B、←B
↘B、B、B



キャラの性能評価

攻撃力　C
単発の攻撃力は高くないが、ラッシュ攻撃をすべて決めればそこそこ減らせる。ラストを龍斬翔に変えれば半分以上減らせるぞ。

リーチ　B
ロバートの主力である立ちキックとC攻撃のかかと落としは非常に長いのだが、これ以外はそれほどでもない。立ちキックで牽制しよう。

素早さ　C
立ちパンチの出るスピードが他キャラと比べると遅いので、返し技として使えない場合がある。ダッシュの性能は平均的。

空中連続技の入れやすさ　C
バーニングナックルとバックブローは、カウンターでなくとも浮かせることができる。ただ、決められるポイントが少ないのが欠点。

総合　C
立ちキックでひたすら牽制し、相手を寄せつけなければ十分戦える。立ちキックがカウンターで当たった時の空中連続技は必ず決めるように。

●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

ロバートは近距離で連打の利く技が立ちパンチしかないため、小技の強い相手に接近されると何もできずに負けてしまいかけない。よって、ロバートの基本は、相手を近づかせずに倒すことにある。

寄せつけないために使う技は、立ちキック。基本性能でも書いたが、出が早くてリーチが長い。この技を連続で繰り出して牽制し、相手を寄せつけないように闘おう。

ただし、背の低いキャラにしゃがまれると空振りしてしまう。小さいキャラと戦う時は、下段であるしゃがみパンチを混ぜて攻めよう。相手が何か技を出そうとして、そこをうまくつぶした時はカウンターヒットとなり、相手を浮かせることができる。すぐに反応して➡A、➡A、➡C、➡B or 龍斬翔のラッシュ攻撃を決めよう。



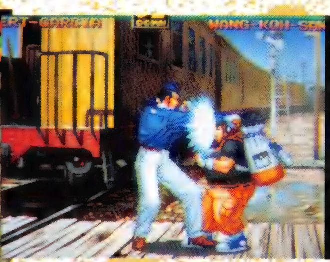
カウンターで入ったら…



反応してラッシュ攻撃を決める。基本中の基本だ

注意点として、立ちキックの先端が当たった場合、途中の➡Cが空振ることが多い。ダッシュで接近してから決めるか、➡A、➡A、➡Bで妥協するのがいいだろう。

立ちキックで牽制する以外には、➡A、➡A、で突っ込む戦法もある。相手としても立ちキックを警戒しているので、ガードしていることが多い。うまく➡A、➡Aをガードさせたら、➡Cまで出さずに投げに切り替えるか、中段パンチを出すかの2択戦法が強力だ。ただし、中段パンチをガードされると反撃を受けるので、あまり無理はしない方がいい。そこから連続技をもらって一気にKO、ということになりかねないのだ。



パンチをガードさせたら投げと打撃の2択を仕掛けよう

接近されてしまった場合や、画面端に追い込まれてしまった時は、ガードしながら相手の動きを見て、無敵時間のある強龍牙で切り抜けよう。ガードされると終りだが、近距離技が頼りないので使うしかない。追い込まれる前に相手を跳び越えたりして、間合いを広げることが理想的だ。

相手に跳び越まれた時の対処方だが、ロバートには使える対空技が数少ない。龍牙は無敵時間があるものの、対空技として使うとほとんどの場合相討ちになってしまう。リョウの虎砲は強力なのに…。よって、跳び込みには登りジャンプキックで迎え撃つといいだろう。

相手をダウンさせることができたら、素早く接近して起き上がりを攻めよう。起き上がってくる相手は、無敵の起き上がりキックを出す、普通に起き上がる、何かしら技を出してくる、のどれかなので、これらを攻略すればいいわけだ。

相手が起き上がり蹴りを出してくると読んだ時には、起き上がり蹴りをしゃがみガードしてから、硬直しているところを攻撃するという返し方がある。ガードさえできれば、全キャラに対して特殊技のバーニングナックルが決まる。入ると高々と浮かせられるので、空中連続技を決めてやろう。この他にも、垂直ジャンプで回避しつつ攻撃する戦法も使えるぞ。



ガードできればBナックル確定だ

起き上がり蹴りを出さずに、普通に立ってくると読んだら、中段パンチか投げの2択を仕掛けよう。龍虎乱舞が出せる状態であれば、重ねてもOK。

何かしら技を出してくると読んだ時は、ガードして様子をみるといいだろう。技を重ねるのではなく、ガード後にラッシュ攻撃を入れるのがいい。どれにしろ、何がくるかは読み合いになる。

ロバートは立ちキックをいかに当てていくかに尽きる。相手を寄せつけず、中間距離で戦うのだ！

空中連続技

実戦でも重要な立ちキックがカウンターで当たった時に入る連続技として、➡A、➡A、➡C、➡B or 龍斬翔がある。対人戦のところでも書いたが、ロバートはこの連続技を決めていくのが基本中の基本。失敗は許されないぞ。ただし、画面端では相手との間合いが離れてしまうので、最後まで入らなくなってしまう。これ以外に実戦で使える連続技として、特殊技のバーニングナックルかバックブローで浮かせたあとに、➡A、➡A、➡C、幻影脚がある。最初の➡Aを当てた時の高さと、➡Cを当てた時の高さが少しでも低いと、最後の幻影脚がつながらなくなってしまう。全キャラに対して決まるが、キャラごとに➡Aを入れるタイミングが若干変わるので、練習が必要だろう。

空中連続技ではないが、バーニングナックルや中段パンチでよろめかせた時には、バーニングナックルがつながる。もちろん、浮かせることができるので、先程の連続技を決めてやろう。

最後に大道芸的な連続技を紹介しよう。バックブロー↓飛燕疾風脚。バーニングナックルをカウンターで当てた時にも入る。2段のわりに体力半分以上減らせるので、結構おいしいぞ。ニタ。



浮かせてからラッシュ攻撃へつなぎ…



エルボーまで決めたら蹴りを出さずに



幻影脚へ。最初のパンチをできるだけ高めで当てるのがポイント

今回のリョウはちょっとツライ!!



リョウ・サカザキ

攻略／修羅騎士　鷹

基本性能

リョウの特殊技は、種類はかなり豊富なのだが、肝心の使って有効な技が、少ないところがツライ。

使って有効な技は、立ちパンチと立ちC攻撃の2つ。

立ちパンチは、牽制や連続技へつなぐ手段としてかなり重要視される技だ。


リョウにとって基本というべき技

立ちC攻撃も、牽制技として使うのだが、立ちパンチとの違いはリーチが長く、ヒットさせれば相手からダウンを奪うことができ、ガードされても反撃を受けづらくなっていることだ。

その他、しゃがみ途中パンチやしゃがみパンチなども、一応牽制に使えるので覚えておこう。

おもに使っていく特殊技は、ステップバックスウェー（A+B）、風殺蹴り（←+B）、上段回し蹴り（→←+BC）の3つ。

ステップバックスウェーは、全身が無敵になるもので（スウェー中）、相手が攻撃してくると思った時に出すと攻撃を避けることができる。しかし、いいことばかりではなく、この技にも硬直時間があるので、スウェー直後に攻撃を食らってしまうし、しっかり投げられ判定も残っているのであしからず。ここぞという時に使用しよう。

風殺蹴りは、出が早く、リーチも長い。さらに攻撃力も高い。しかし、技が出たあとのスキが非常に大きいため、ガードされてしまうと確実に連続技を食らってしまう。使いどころに気をつけたい。


どんな技もスカす事ができるが、投げ判定は残っている

上段回し蹴りは、出るのがやや遅いものの、ガードさせてしまえば反撃はなかなか受けないという優れた技だ。ヒットさせれば、相手は確実に浮くので、空中連続技を決めよう。


ガードされるとヤバイので、気を付けて使いたい

また特殊技ではないが、→B、→Bのラッシュ攻撃は出が早く、上方向に判定が強いので対空に使える。これは覚えておいて損はないぞ。


出が早く、上方向に判定がある。対空に使おう

次に必殺技。虎煌拳は遠距離での牽制や跳ばせる手段としてかなり使える。弱と強の違いは、スピードとスキ。強だとスピードは速いのだが、その分スキも大きい。

対空技として使うのが虎砲。一応、無敵時間はあるのだが、引きつけて出さなければ相討ちか、もしくは一方的につぶされてしまうので注意したい。やはり出かかりに無敵時間のある強を使用した方が無難だ。

暫烈拳は、出が早く、攻撃判定も見た目よりも少々長い。空中連続技に組み込みたい。

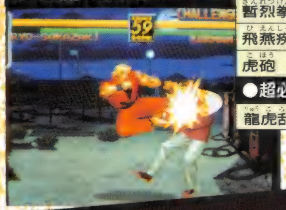
飛燕疾風脚は、ガードされてもスキが小さいため反撃を受けにくいので、遠距離からの奇襲に使えるぞ。ちなみに、カーマンと刃に対しては中段攻撃として活用できる。

技コマンド表

●特殊技	
ステップバックスウェー	A+B
風殺蹴り	←+B
虎戯打ち	→→+A連打
客脚翔	→→+B
三角飛び	ジャンプ中画面端でA
三角蹴り	ジャンプ中画面端でB
踏み込み下段正拳	↘↘+A
上段回し蹴り	→←+BC
当て蹴り	B+C
追上蹴り	中段キック後B
膝嵐	中段キック後C（2回まで連打可能）
釣瓶打ち	しゃがみ状態から↑+A
●投げ技	
一本背負い	→+C
●ダウン攻撃	
決め打ち	↘+AorB
●必殺技	
虎煌拳	↓↘→+AorC
虎煌撃	↓↙←+A
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+C
暫烈拳	→←→+A
飛燕疾風脚	↙→+B
虎砲	→↓↘+AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→+ニュートラルB

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→B
→A、→A、→B
→A、→A、→C、→C
→A、→A、→C、→B
→B、→B
↘B、C、↓A
※膝嵐1～2発目、キャンセル可能


カーマンと刃には、中段として活用できるぞ

キャラの性能評価

攻撃力　C

単発での攻撃力は結構高めになっているのだが、対戦においては決めどころが少なすぎる。今回は小技を絡めての「手数で勝負」が基本。

リーチ　B

長いリーチを持つ技は、確かに多い。しかし、出も遅く、ガードされてしまうと、反撃必死。リスクが馬鹿デカイので、多用は禁物だ!!

素早さ　D

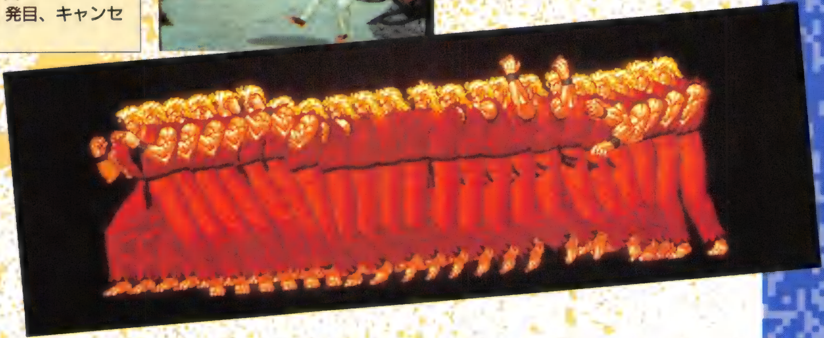
移動だけならCの評価。ジャンプ着地時の硬直や、全体的な技のスキの大きさを考えてみれば、やや遅めといえるキャラクター。

空中連続技の入れやすさ　D

他キャラに比べ、浮かす手段の技のリーチが短すぎるし、ガードされればスキが大きい。リョウは、地上で立ちパンチからの連続技を狙うべし。

総合　D

技の種類は豊富なのだが、相手にガードされてしまうとほぼ確実に反撃されてしまうのが痛い。一発逆転の龍虎乱舞は超使えるのだが…。



●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

リョウは、スキの大きい技ばかりが目立ってしまうので、対人戦においては自分から攻め込むのは少々不利だ。従って、今回は受けに回るのがベスト。

この時、リョウにとって有利になってくるのは、中・遠距離での闘い。もし近づかれてしまったら（近距離戦）、立ちパンチで対応したい。この立ちパンチがヒットしたら、➡A、➡A、➡C、➡Bのラッシュ（以下基本ラッシュと表記）につないで連続技にしよう。しかし、結構難しいので、練習が必要となってくる。まずは出せるようになろう。

また密着状態から、立ちパンチ→投げ。立ちパンチ×2→虎砲or中段キック→追上蹴り、などといった連続技もあるので覚えておこう。これらの連続技は、相手の技の硬直中に叩き込む時に有効な連続技だ（例、ロバートの飛燕疾風脚、リョウの踏み込み下段正拳、刃の頭突きなど）。

近距離戦で、なおかつ画面端に追いやられた場合は、三角蹴りや三角飛び（ジャンプ中画面端でA）のあとに、相手を跳び越してからのC攻撃がいいだろう。



結構使える三角蹴り

中距離戦では、相手の技を空振りさせることが重要。ステップバックスウェーやさばき動作を使ったり、前後に動いたりして相手の技を空振りさせるように心がけよう。そして空振りさせることができたら、風殺蹴りや基本ラッシュを叩き込みたい。

もちろん自分からも、スキが小さく牽制技として使える立ちパンチや、立ちC攻撃、➡A、➡A、（➡C）のラッシュ攻撃などを使って足止めをしておきたい。ただし、王など背の小さいキャラには、立ちパンチ、立ちC攻撃が当たりにくい（空振りしてしまう）ので、牽制技も使い分けが必要になってくる。

もし、自分から攻め込む場合は、中距離からの小ジャンプ攻撃がいいだろう。使用する技は、判定が強いキックか、通常ジャンプで跳び越しての C攻撃の2つが有効。着地後は、立ちパンチから（もしくは直接）中段技である釣瓶打ちや投げ、もしくは比較的スキの小さい膝嵐からの⬇Aで出るラッシュを使って攻めよう。そして、すぐに離脱だ。



打点が高いと反撃を受ける可能性があるので気をつけよう

遠距離での行動は、弱と強の性能を使い分けて虎煌拳で牽制。もちろんフェイントも混ぜていきたい。もし、相手がフェイント時に跳び込んできたならば、出かかりに無敵時間がある強の虎砲で迎撃しよう。余裕があれば、気力ためや、挑発をしてみるのもいい。より跳び込んでくる確率が上がるかもね。



気力ゲージに気をつけながら使っていこう



飛び込んできた相手には、極力この技で迎撃したい

次に相手がダウンしたあとの攻防を簡単に説明しよう。起き上がりが有効になってくる。

相手がしゃがみガードをしている場合は、中段攻撃or出せる状態であれば龍虎乱舞。

相手が立ちガードをしている場合は、下段攻撃or出せる状態であれば龍虎乱舞。

相手が起き上がり下段キックを出してきた場合は、ガード後、基本ラッシュか先読みで飛び越してジャンプC攻撃。龍牙、虎砲など無敵技を出してくると思ったら、ガード後に連続技だ。

これらは、すべて相手のクセを読み取ることがポイントなので、“駆け引き”が重要になってくる。

空中連続技

確実に浮かすことのできる技は、上段回し蹴り。この技を入れたあとは、次のコンビネーションにつなぐことができるぞ。

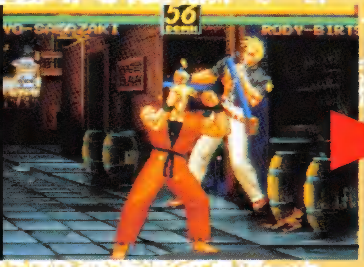
①虎砲or暫烈拳。

②立ちパンチ×2→風殺蹴りetc…。

③少し歩いて立ちパンチ×3→暫烈拳or基本ラッシュ。

この空中連続技は、基本ラッシュの最後、➡Bを画面端で決めることができれば、さらに虎砲や基本ラッシュで追い討ちが可能だ。結構難しいので、練習しよう。難しい分、威力のほうもかな～り高いぞ（空中連続技は、キャラによって立ちパンチの回数や位置が異なってくる）。

また、中段パンチや釣瓶打ちを通常ヒットさせても浮かすことができるので、前述の空中連続技は可能だ。しかし、しゃがみガードをしている相手に中段攻撃をヒットさせてもよろめくだけで、浮くまでに至らない。そういった場合はダッシュから基本ラッシュを決めていこう。



中段攻撃を通常ヒットさせれば、この通り浮かすことができる



キャラによって、入る回数が変わるので気をつけよう



締めは暫烈拳。カッコイイぞ

怒濤の寄りでガンガンいくぞ!!



カーマン・コール

攻略／モリスケ

基本性能



中段パンチは長くて使いやすい

通常技から見ていくと、頼れるのは遠・近立ちパンチとC攻撃。立ちパンチは連打が利き、そこからラッシュ攻撃やC攻撃につなげることができて強力。

中段パンチはリーチが長く、戻りも早いので使いやすい。ただし、近距離でガードされると反撃を受ける。その他では、しゃがみ途中パンチは使い勝手がいい。しゃがみパンチとグラフィックは同じなのだが、あきらかに戻りが早い。使うならしゃがみ途中パンチだ。使ってはいけないものとして、しゃがみキックがある。リーチは長いのだが出が遅く、ヒットしてもカウンター時以外ダウンを奪えない。しかも、ノーマルヒットでは逆に反撃を受けてしまう程硬直が長い。



ノーマルヒットでは反撃を受けるぞ

次に、特殊技で使えるものを紹介していこう。

一番使用頻度が高く、頼れるのがハイポイント・ヒール（以下Hヒール）。体を一度引っ込めてから足を振り下ろすので、相手の攻撃を避けつつ攻撃することができる（特にしゃがみキック系）。当たれば必ずダウンを奪うことができ、硬直が短いので浮いている相手に追撃が可能。カーマンの主力武器だ。



足元の判定が小さくなるHヒール

特殊なダウン攻撃であるスロットルナックル（以下Sナックル）も使用頻度が高い。相手の足がこちら側を向けていて、ある程度接近していれば、このダウン攻撃が発動する。相手を攻撃したあとの硬直が少ないので、そのまま相手を攻め続けることができる。

ダッジ・ハイキックは、相手の攻撃を避けてから蹴りを繰り出す技。避けている時は無敵状態になる。しかも、どこでも出せるので、飛び道具を抜けつつ攻撃したり、龍虎乱舞などを回避する時に有効。



さばきとは違い乱舞も抜けられるぞ

使える必殺技には、クイック・アンダー・ストレート（以下Qアンダー）がある。しゃがみパンチなどがカウンターで当たり、相手がよろめいているところに決めたり、遠距離から急接近する時に使うとよい。ただし、硬直が長めなのでガードされると反撃確定。バクチで出すのは控えた方が賢明だろう。

ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン（以下Gオーベン）は、相手を浮かせた時に出す連続技専用技と考えていい。残り体力をけずる時に使うのもグー。

上段当て身技であるヘフティガー・シュートスアグリフ。跳び込み攻撃も当て身できるので、対空として使うのもいい。コマンドが少々厄介だが。

超必殺技であるアオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ（以下超必殺技）は、製品版でガード不能技に改良された。出が早く、移動速度もそれなりなので、近距離からいきなり出せば反応されにくいだろう。ただし、空中の相手はつかめないので、跳ばれてしまうと終りである。

技名の長いカーマンだが、君はすべて覚えることができるかな？ 意味ないけど。



製品版ではガード不能の投げ技へと変更されたぞ！

技コマンド表

●特殊技	
カット・ストレート	相手の立ちキック攻撃に対し←+A
カット・ハイキック	相手の中段キック攻撃に対し←+A
ダッジ・ストレート	←+AC
ダッジ・ハイキック	←+BC
スタンディング・バックナックル	A+B
ハイポイント・ヒール	←+B
スロットル・ナックル	相手ダウン時に距離が合う時に↘+A
●投げ技	
ダイブドロップ	→+C
●ダウン攻撃	
アンダーストレート	↘+AorB
●必殺技	
ヘフティガー・シュートスアグリフ	↓↙←→+A
ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン	↓↘→+B
クイック・アンダー・ストレート	→←→+A
クイック・バックナックル	→←→+B
●超必殺技	
アオファインナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ	→↘↓↙←→↘↓↙←+C

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→A、→B
AB、→A、→A、→B
←B、B



キャラの性能評価

攻撃力 C

他キャラと比べても、スゲー減る！ という印象は受けない。逆にいえば、そこそこ減らせるってコト。起き攻めに命をかけるしか。

リーチ B

足払いは激長だが、戻りが遅く使えない。それに比べて、C攻撃は出が早くて判定が強い。頼るしか。立ちキックも長いので、牽制で出すとよい。

素早さ B

ダッシュは他キャラと比べると若干早め。空中連続技を決めたあとも、すぐにダッシュすれば相手が起き上がる前にダウン攻撃を決められるぞ。

空中連続技の入れやすさ C

一応スタンディング・バックナックルで浮かせられるが、リーチが短いので決めにくい。使用頻度の高いHヒールから狙うのといいだろう。

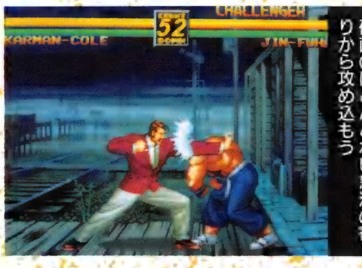
総合 B

中間距離で出す技がそろっているので、地上戦は有利。起き攻めで、いかに相手を殺せるかにかかっているといえよう。怒濤の寄りは強力ナリ。

●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

中間距離で使う技は、➡A、➡Aのラッシュ攻撃（通称怒濤の寄り）とC攻撃、中段パンチと特殊技のHヒールをおもに使うことになる。



硬直のほとんどない怒濤の寄りから攻め込もう

ラッシュ攻撃は相手に接近したい時に使う。スタンディング・バックナックルから➡A、➡Aも出るので、わざと空振りして相手の反撃を誘いつつ出すのも有効。硬直が少ないので、ガードされてもまったく反撃を受けないぞ。

ガード後に反撃を試みる相手には、当て身必殺技を置いておいたり、そのまま➡Bまで出してしまうのもいい。投げも有効だぞ。

C攻撃は、リーチが長くて出が早い。そのうえ判定が強いので、相手の技をつぶしつつ当たることが多い。中段パンチもC攻撃と同じ使い方だが、カウンターで相手を浮かせた時には、➡A、➡A、➡Bのラッシュ攻撃が入る。しっかり反応して決められるようにしよう。

Hヒールは相手に当たるか当たらないかぐらいの間合いで出そう。空振りしてもスキがないので、反撃を受けることはまずない。ヒットしたなら、ラッシュ攻撃につなぐのを忘れずに。

これらの攻撃がヒットしたら、必ずダウン攻撃のSナックルが入る。間合いが遠い時は、2回ダッシュすればダウン攻撃の入る間合いまで近づける。ダウン攻撃を決めたら、起き上がってくる相手を攻撃しよう。これが俗にいう起き攻めだ。



ダウン攻撃から起き上がりを攻めるのは非常に強力

起き攻めに使う技は、Hヒール、中段パンチ、しゃがみ途中パンチ、投げの4つ。使い方を詳しく解説していこう。

Hヒールは、起き上がり蹴りを回避しつつ、攻撃を当てることができる。相手が無敵と思って出す起き上がり蹴りを、一方的に潰すことができるのだ。蹴りの短い相手の時はダウン攻撃直後の間合いで重ねてもよいが、少しでも長い相手の時は一歩下がってから重ねる必要がある。ただし、カーマン・コールの蹴りは長すぎるので、重ねるだけ無駄。



硬直のほとんどないHヒールをガードさせたら…



続けて攻めることができるぞ

相手にヒットしたら、すかさず空中連続技を叩き込もう。ガードされたとしても、Hヒールは硬直が短いので、そのまま攻めることができる。相手の反撃をつぶすように再びHヒールを出したり、出の早い中段パンチを出して相手を固めよう。相手が反撃しようとしてカウンターヒットしたら、もちろん空中連続技だ。

中段パンチを重ねる時は、相手がしゃがんでいると読んだ時にしよう。技をつぶすのが目的であれば、Hヒールで十分。相手をよろめかせることができたら、すぐにQストレートで追撃しよう。よろめかせた時に決める技はコレぐらいしかないのだ。

しゃがみ途中パンチと投げは、立ちパンチなど出が早い技で反撃してくると読んだ時に狙おう。Hヒールでもいいのだが、相手をしゃがませるための布石として効果がある。

これらの技を使って攻めるのだが、実は相手が起き上がりにさばくと、すべて転ばされてしまう。相手が何度もさばくようなら、何も重ねずに投げてやろう。

起き攻めとHヒールからの空中連続技をマスターすれば、全キャラと対等に戦える。Hヒールの使い方が重要だ！

空中連続技

簡単なものから紹介していくと、Hヒール↓パンチ×3↓C攻撃。Hヒールが入ったと思ったら、すぐに立ちパンチを連打し、C攻撃につなぐ。最初はHヒールが決まったのを見てから、反応して立ちパンチを出すのは難しいと思うが、練習すればすぐに反応できるようになる。パンチの出る速度も早いので、少し反応が遅れても拾ってくれるぞ。

必殺技を絡めた、Hヒール、Gオーベンのお手軽2段。立ちパンチと比べると、コマンドを入力しなければいけない分、反応を早めなければならないが、これも練習すればすぐにできるようになるはず。

次は、Hヒール↓パンチ×2～3↓➡A、➡A、➡B。パンチから➡Aにつなげるのが非常に難しい。パンチの硬直が切れた瞬間に➡Aを入力すると、普通に入力した時とは違い、超高速で➡Aが出る。試してみると分かると思うが、受けつけている時間が一瞬しかない。立ちパンチをスタンディング・バックナックルに変えると威力は上がるが、軽いキャラにしか決まらない。

最後は、スタンディング・バックナックル、➡A、➡A、Gオーベン。中段パンチでよろけさせたあとに、ダッシュで接近して決めよう。ただし、中段パンチが近距離で当たらないと間に合わないので、決める機会は少ない。



ダウンを奪うHヒールを当てて…



すぐにパンチで拾う。2発決めたら…



怒濤の寄りへ。決まれば幸せ者だ

実は2P側が強いのよねえ!!



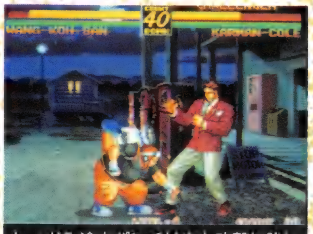
王(ワン)　覚山(コーサン)

攻略／ジェイケイ

基本性能

　ここでは、王の技の中で、使い勝手のいいものを紹介していこう。

　通常技の中では、しゃがみ途中パンチが使える。背の低い王のしゃがみ攻撃なので、相手の立ち技にカウンターでヒットしやすいのだ。しかも、カウンターヒットだとよろけさせるので、さらに連続技につながるぞ。しゃがみパンチ（キックが出る）は少し振りが遅いが、さらに姿勢が低くなる。うまく使い分けよう。



しゃかみ途中パンチは立ち攻撃に強い

　特殊技では、白蛇吐信、右端脚、背後転打、旋風進＋派生技、飛び尻攻撃が使える。

　白蛇吐信はとにかく出るのが早く、判定やリーチも優秀でスキも小さめ。使える技だ。右端脚も性質はほぼ同じ。出るのはわずかに遅いが、相手を浮かせることができる。うまく使い分けていこう。

　背後転打はコマンド投げのようなもので、通常投げと違い、立ちとしゃがみの両方を投げれるのが特徴だ。しかも、ダッシュから出すこともできる。また、相手の技の出始めは投げられないのだが、白蛇吐信に化けるため、カウンターで当たることが多いぞ。

　ただし、これは2P側での話。1P側だとガードしている相手にかからないのだ。



頼れる右端脚。技が出るまでが早い



1P側だとイマイチな技。王で勝ちにいくなら2P側?

　旋風進は射程の長い下段技。この技を出したあと、技表にある2つの他、↓＋キックで足払いを出すことができる。虎撲掌は旋風進から連続ヒットしやすく、頭突進は中段攻撃、↓＋キックは下段攻撃だ。

　飛び尻攻撃は、裏回りで当てることができるほか、一応ダウン攻撃にもなる。

　必殺技の紹介に移ろう。まず飛翔　石頭君だが、無敵時間があるので、相手のラッシュ攻撃に割り込む、起き上がりに出すなど、攻め込まれた時の反撃手段として有効。

　強襲　地雷尻君は、製品版では立ちガード不能になった。出が遅いのでヒットしにくいが、けずりにはなるし、技の後半は無敵なので直接反撃を受けることは少ない。

　無敵　嵐武君は、終り際に←→＋Aと入力すると頭突進のような技が出せる。最初の蹴り（中段判定）がヒットすれば全て連続技になるぞ。また、相手キャラ（香澄、王、カーマンにはまず無理）や間合い（近い方がいい）によっては、パンチ連打から右端脚（＋空中連続技）がつながる。



嵐武君のパンチ連打のあと…

　超必殺技の究極奥義　乱打君も変更が加えられ、ガード不能技になった。その代わり、出るのが遅くなり、浮かせて決めることが難しくなってしまった。



←→＋Aで追加技が出せる

技コマンド表

●特殊技	
白蛇吐信(はくじゃとしん)	←＋A
右端脚(うたんきゃく)	←＋B
当天砲(とうてんほう)	A＋B
左端脚(さたんきゃく)	B＋C
威風王(いふうおう)	↙＋C
飛び尻攻撃(とびしりこうげき)	ジャンプ中A＋B
背後転打(はいごてんだ)	→←＋AC
頭突進(ずとっしん)	↘＋C
足払い(あしばらい)	頭突進後↓＋B
旋風進(せんぷうしん)	↓＋AB
頭突進(ずとっしん)	旋風進後→＋B
虎撲掌(こぼくしょう)	旋風進後→＋A
地滑突(じかつとつ)	→→＋A
●投げ技	
楊炮(ようほう)	→＋C
●ダウン攻撃	
槍下捶(そうかすい)	↘＋AorB
●必殺技	
飛翔(ひしょう)　石頭君(いしあたまくん)	→↓↘＋A
強襲(きょうしゅう)　地雷尻君(じらいしりくん)	↓↓＋A
無敵(むてき)　嵐武君(らんぶくん)	←↙↓↘→＋B
●超必殺技	
究極奥義(きゅうきょくおうぎ)　乱打君(らんだくん)	←→→＋C

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→B、→B
→A、→A、→C
→A、→A、→B、→B
↘C、↓B
↓AB、→A
↓AB、→B
↓AB、↓B



キャラの性能評価

攻撃力　C

　多用する技の攻撃力は至って普通。ただし、通常投げの攻撃力だけはバカみたいに大きく、ダウン攻撃と合わせるとゲージ半分弱を奪える。

リーチ　C

　体が小さいため、全体的に見るとやや短かいのだが、白蛇吐信や旋風進などは結構長くて使いやすいので、まあ普通といったところか。

素早さ　D

　技の振りはそれ程遅くないのだが、ダッシュやジャンプの性能はよくない。平均よりやや劣っているということでこの評価になった。

空中連続技の入れやすさ　A

　右端脚は通常ヒットでも浮くし、ラッシュ攻撃でも浮く技がある。白蛇吐信がカウンターヒットしたあとも入るので、決める機会は多いハズだ。

総合　A

　白蛇吐信で中間距離を制し、接近したら一気に攻める。これだけでかなり強い。背が低いため、相手の立ち攻撃に当たりにくいのもいい。

●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略



ラッシュ攻撃から接近戦に持ち込もう

王はリーチが短いので、なんとかして相手に近づき、接近戦を挑むのが基本となる。
接近するには、ダッシュから➡A、➡Aのラッシュ攻撃を使っていくといい。

普段は1発目でやめて他の技につなごう。少しスキがあるため、次の技をつぶされることもあるが、そんな時は、たまに2発目まで出すようにすればいい。連続ガードになっていないため、1発目をガードしたあと反撃しようとした相手にヒットするぞ。
2発目までをガードされてしまうと、スキが大きく、硬直に反撃されることすらある。思い切って➡B、➡Bまで出しきって反撃をつぶすか、とりあえずガードするといい。
➡+Aから出していく技だが、しゃがみパンチや右端脚、再度ラッシュ攻撃などを使い分けていくといい。
しゃがみパンチは、カウンターでヒットすればよろめくので、近ければ（ダッシュ）➡A、➡Aから空中連続技が入る。遠かったら地滑突が安定だ。通常ヒットだったら、➡A、右端脚などに連係させよう。また、高い位置にくる攻撃に強いので、リョウなどの立ちパンチを中心に闘う相手には、多少不利な状態でも適当に出して構わないぞ。



相手によっては超有効。カウンターなら連続技に

右端脚は、出るのが早く技を潰しやすいのが利点。通常ヒットでも浮くので相手の大技に対する反撃に使っていけるので覚えておこう。また、相手の連係中に無理やり割込めることも多い。
相手がガードを固めてきたら、背後転打が超有効。いつも右端脚を出しているような状況（しゃがみ途中パンチや➡Aのあとや、相手の技をガードしたあとなど）が狙い目だ。➡➡⬅+ACでダッシュから出せるぞ。

➡Aで突っ込みにくいときは、白蛇吐信で牽制していこう。スキが小さいのでとりあえず出していける。カウンターヒットしたら、空中連続技のあと起き上がりを攻めよう。
また、右端脚を置いておく感じで出すのもいい。高い位置の攻撃（➡Aなど）にはしゃがみ途中パンチも有効だ。



置いとけ右端脚でカウンター

また、技の合間をぬって旋風進+虎撲掌を当てていくのもいい。ガードされても、1発だけでやめたり、頭突進と⬇+キックを使い分けたりすれば反撃を受けにくいぞ。
どうしても近づけない場合は、跳び込んでみるのも1つの手だ。ジャンプキックを低い打点でガードさせ、着地後に白蛇吐信（右端脚）やしゃがみ途中パンチを出せば、相手の反撃をつぶすことができる。背後転打もいい感じ。
次に相手の起き上がりを攻める方法だが、相手が暴れると読んだら右端脚 or しゃがみ途中パンチを重ね、ガードしているとよんだら背後転打、起き上がり蹴りを出すと読んだらガードして右端脚 or ➡A、➡A。これだけで相手にとっては嫌らしい攻めとなる。
また、前方ジャンプからの飛び尻攻撃で裏回りを狙ったり、➡Bをガードさせたあと遅めに➡B（反撃しようとすると浮く）などを混ぜていってもいい。どちらも、ガードされると反撃を受けるので多用は禁物ではあるのだが。
ただし、1P側だと背後転打が使いにくいため、要所要所でしゃがみガードされると崩すことができない。上下ガードの揺さぶりが必要になってくるのだ。中段攻撃は無敵嵐武君を、下段攻撃は旋風進を中心に使い、それにダメージ絶大の投げ（+ダウン攻撃）も組み込んでいこう。



飛び尻攻撃は裏回り可能。起き攻めに使える

空中連続技

まず浮かせる技だが、王の場合、➡A、➡Aと右端脚が中心となる。その他、➡B、➡Bの2発目だけがヒットしても浮くぞ。
浮かせたら、ダッシュから➡A、➡A、➡B、➡Bのラッシュ攻撃を当て、さらにダッシュしてダウン攻撃を入れよう。空中の相手が、1発目の手の上に乗っかるような感じで当てるのがコツだ。ダウン攻撃は、ラッシュ攻撃からスキなくダッシュし、タイミングよく出す必要があるぞ。
ただ、遠い間合いでの右端脚（通常ヒット）のあとは、ラッシュ攻撃の3、4発目が入らないことが多い。1発目の当たり方を見て、入らないと思ったら2発目でやめてダウン攻撃にいくようにしよう。
また、レニィには3、4発目がほとんど入らないので注意。➡A、➡Aからはそのまま➡B、➡Bで、右端脚からは➡A、➡Aで安定しよう。
浮かせ技の➡A、➡Aは、1発目がカウンターヒットするとそこでダウンしてしまうため、2発目を当てても浮かせることができない。1発目でやめていたら➡A、➡Aが入るのだが、2発目まで当ててしまったらダウン攻撃にいくしかない。
そのほか、白蛇吐信がカウンターヒットしたあとも、➡A、➡Aが入るぞ。



このへんで1発目が当たれば…



ラッシュ攻撃が全段ヒット



さらにダウン攻撃も入るぞ

素早い動きからラッシュ攻撃!!



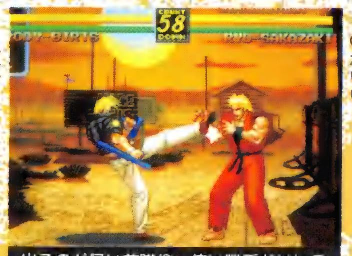
ロディ・バーツ

攻略／修羅騎士　鷹

基本性能

ロディの使用頻度の高い技を紹介していこう。

通常技は立ちキック、C攻撃の2つ。立ちキックは、出るのが早く、リーチがそこそこあるので、牽制技に使用するのがいい。


出るのが早い前蹴り。使い勝手がいいぞ

C攻撃は、しゃがんでいる相手には当たらないが（キャラによる）、少し前に進む突進技。おもに、相手が立ち通常技などを空振りさせたところに叩き込むのが基本。通常時に使っていく時は、技の先端を当てるようにしよう。この技は近い位置で出して、ガードされてしまった時は反撃されるので気をつけたい。

ジャンプ攻撃は、パンチなら下方向に判定があり、キック、C攻撃は、横に判定があるぞ。覚えておこう。

中段攻撃はリーチが長く、比較的スキの小さいパンチの方がいい。また、この技は牽制技としても使えるぞ。


トンファーを振り下ろす中段攻撃。かなり使える

特殊技では、スラントローキック（↙+B）が結構使える。ガードされると反撃されてしまうが、相手をダウンさせるという点でかなり有効。また、この技は、出したあとに再びBボタンを押すともう1発続けて出すことができる。


立ちガード不可能の足払い。ガードされてももう1発出せるぞ

他には、出はやや遅いが、オーバースウィング（←+A）という相手を浮かすことのできる技がある。この技の決めどころは、相手の技の硬直中に出すこと。そして、浮いている相手にラピット・ロッド（A+B）などで追い討ちだ。


ヒットさせれば無条件で浮かすことができる

続いて使用頻度の高い必殺技を説明していこう。

リボルビング・ロッドは、飛び道具であり、出るのが早く、相手が跳び越しにくいというメリットがある。しかし、その反面、投げたあとのスキが大きいので（特に強）ガードされてしまうと、ほとんどの確率で反撃を受けてしまう。使用する時はおもに弱。攻撃範囲の先端を当てるようにすれば、牽制技としてかなり使っていけるぞ。


牽制に最適。弱と強を距離によって使い分けよう

ミドル・インパクトT．Tは、空中に浮かせたあとの追い討ちとして使用するのがベスト。他の使用法は、最後のけずりくらいかな？

ラッシュ攻撃で使えるものは、→A、→A、→Bのコンビネーション。Bは中段で、最後まで入れれば相手を浮かすことができるし、相手がしゃがみガードしていたらよろめかすことができる。

立ちガードしている相手には最後のBを↙+Bで出るスラントローキックに変えよう。下段へのコンビネーションになり、完全な2択になる。ロディの基本となる行動なので是非とも覚えよう。

しかし、いいことばかりではなく、どちらも最後までガードされてしまうと反撃を受けるので、初めの→Aをガードされた場合は、スキの小さい→A、→Aで止めるのも1つの手だ。

技コマンド表

●特殊技	
ダッジ・ニーキック	相手の立ちキック攻撃に対し←+B
スラントローキック	↙+B
オーバースウィング	←+A
ラピット・ロッド	A+B
●投げ技	
フック・スロー	→+C
●ダウン攻撃	
バウンティング・ロッド	↘+AorB
●必殺技	
リボルビング・ロッド	↓↘→+AorC
ミドル・インパクト　T.T	↓↘→+B
ディスティーヴ・インパクト1－2	近距離で→←→+A
●超必殺技	
ハイパートンファー	→←→←→+C

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→B
→A、→A、→C
→A、→A、↙B
→A、→A、→B、→B
↙B、B
AB、←A
※ラピッド・ロッド1～2発目のみキャンセル可能
AB、↓B
※ラピッド・ロッド1～2発目のみキャンセル可能

キャラの性能評価

攻撃力 C

単発での攻撃力は至って普通。武器を持っているからといって、「攻撃力は高い」というわけにはいかないらしい。しかし、ラッシュ性能は高い。

リーチ C

他のキャラと比較してみると、この評価。リーチが長い技を見ると、スラントローキック、パンチの中段攻撃など、使えるものが目立つぞ。

素早さ A

ダッシュ、バックステップのスピードが尋常ではない。技のスキもあまり大きくないので、スピーディーな闘いが展開できる。

空中連続技の入れやすさ B

基本ラッシュから浮かせることができるので、かなりおいしい。浮いた相手にはラピッド・ロッド。これなら初心者にも簡単に入れられるのだ。

総合 A

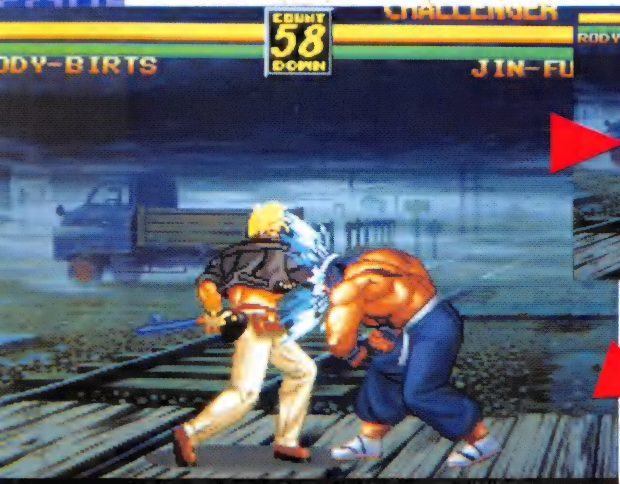
やはり、基本ラッシュでの2択と、空中連続技の手軽さが光る。また、スピードが速いし、起き上がりに重ねるハイパートンファーも強い。



●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

ロディの対人対戦おいて、攻めの基本は、基本性能で紹介したように→A、→A、→Bor↙Bのラッシュ攻撃（以下基本ラッシュと表記）で2択を仕掛けること。浮かせた相手には、必殺技などを使って空中連続技を狙い、スラントローキックを当てた場合は2発目も当てるようにしよう。当て方のコツとしては、少し遅らせてから出すようにすればOK。



基本ラッシュの2発目。このあとに2択を仕掛けよう



判定は中段。しゃがみガードしていたら相手はよろめくのだ



こちらは下段。立ちガードしている相手にはこの技

基本ラッシュについて気をつけたい点は、ガードされている時は、むやみに→Bや↙Bまでつながないこと。最後までガードされてしまうと、確実に反撃を受けてしまうぞ。

それでは、基本ラッシュをより有効に使うには、どうすればいいのか。それは→A、→Aをガードされている時に、相手が立っているのかしゃがんでいるのかを見極めればいいのだ。そうすればかなりの確率で2択が成功するはず。それでもガードしてしまう相手には、→A、→Aで止め、バックステップで一度退いたり、投げを組み込んだり、垂直小ジャンプ攻撃を試みたり（この時は下方向に判定があるパンチが有効）、さばき動作をしたりと色々なことをしてみよう。

次は、対人戦においてかなり重要である、近距離戦の解説をしよう。

ロディにとっては結構有利な距離。何が有利なのかというと、相手の攻撃をガードしたあとに基本ラッシュやオーバースウィングを決めにいける点と、中段攻撃や投げを入れやすいという3つの点。

デメリットは、ロディの基本ラッシュの→Aよりも、出の早い技を持つ相手（リョウ、ロバート、レニィなどの立ちパンチ）に対しては簡単に押え込まれてしまうこと。

しかし、やや遠めからの牽制や基本ラッシュ、足払いであるスラントローキックを駆使すれば、結構相手のペースを乱すことができるハズだ。

スラントローキックの1発目をガードされても、タイミングをずらして2発目を出せば結構食らってくれるというのも、その一例。その他にも、事前に後ろに下がっておいて、Aの中段攻撃の先端を当てるように闘っていくのも、オススメの戦法だ。



基本ラッシュのあとは確実に決めることができるぞ



そしてこの技。かなり有効なコンビネーションだ

次は、ダウン攻撃を入れたあと、つまり起き上がりの攻防について説明しよう。どれも対戦相手のクセを読みとる必要があるが、是非参考にしてもらいたい。

まずしゃがみガードしていた場合は、中段攻撃を重ねる。出せる状態ならハイパートンファーを使用してもいい。

立ちガードをしている（すると思われる）場合は、下段攻撃or投げ。投げを使う時は、少々早めに投げコマンドを入れておいても大丈夫だ。出せる状態ならハイパートンファーを出してもいい。

最後に起き上がり蹴りor無敵技の場合は、ガードしてから基本ラッシュを入れよう。

空中連続技

ロディのオススメ空中連続技は、2つある。どちらも簡単なので早速紹介しよう。

まず1つは、→A、→A、→B（浮き）↓ミドル・インパクトT.T orラピッド・ロッド↓ダッシュダウン攻撃。

これは通常時、要は相手の技の硬直中にラッシュを開始し、Bで浮かせて必殺技を入れる空中連続技だ。最初の→Aがカウンターで当たった場合、相手がいきなり浮いてしまうので、こういう時は→A、→A、→B、→Bか→A、→A、→A、→Cというラッシュ攻撃に変えていこう。

また、→B、→Bというラッシュ攻撃もある。最初の→Bが中段になっているので、相手がしゃがみガードをしていればよろめかすことができ、ダッシュ→Aからのコンビネーションにつなげるのだ。

通常状態で当てれば相手は浮いてしまうので、そのままミドル・インパクトT.T。カウンターで浮かせたなら、リボルビング・ロッドにつなげて空中連続技にしよう。

2つ目は、オーバースウィングで浮かせてからの連続技。基本性能でも紹介したように、相手の技をガードしたら相手の硬直中に当て、そこから最初の連続技のように、ラビット・ロッドやミドル・インパクトT.T、ラッシュ攻撃などを叩き込もう。



→A、→A、とつないで…



→B、このあと相手が浮くのだ

そして最後は、ミドルインパクトT.Tで締め



ピシッ！ピシッ！ピシッ！で楽勝

レニィ・クレストン

攻略／T-DEN





頼れる立ちパンチ。素早くてリーチもある

基本性能

レニィの通常技の中でおもに使っていくのが、立ちパンチと立ちキック、そしてしゃがみキックの3つ。

この3つの通常技の中でも、立ちパンチはかなり使える技だ。リーチが結構長く、出るのも早いので、密着状態から最大5発入れることができる。

しかも、カウンターで当てることができれば、相手を浮かすことができるので、空中連続技をいれるチャンス。そのままパンチのラッシュ攻撃につなげることも可能だ。

次に立ちキックは、立ちパンチよりは出るのが遅いがリーチがあり、当たれば転ばせることができる。また、立ちパンチがヒットすれば、立ちキックにつなげることも可能。

いいことづくめのような技だが弱点もある。カウンターでヒットしても浮かせることができず、相手がしゃがんでいた場合、膝の部分が当たらないと空振りしてしまうのだ。

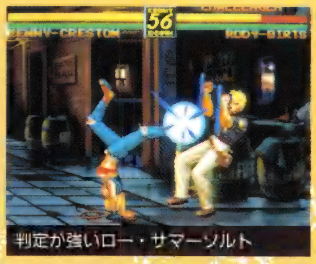
最後にしゃがみキックだが、リーチが短く攻撃判定も上方にあるので、ヒットさせにくい。しかし、当てることができれば転ばせられるし、ロー・サマーソルトにつなげることもできる（地上の相手には2発ヒットする）。突進系の必殺技を返す時に使おう。


しゃがみキックは対突進技、対空にも使える

中段攻撃は、リーチは短いが浮かせることのでき、ガードされても反撃を受けにくいだろう。この技は、しゃがみガードしている相手をよろめかすことができ、そのあとにオーバー・スウィング・ショートか投げ、もしくはチェスト・バンプを入れられる。

続いて使用頻度の高い特殊技について触れていこう。

ロー・サマーソルトはしゃがみガード不能技で、地上の相手に2ヒットすれば転ばせることができる。また相手のジャンプ攻撃や、突進系の必殺技を返すことも可能だ。この他、相手を浮かせてから決めたり、パンチのラッシュ攻撃からもつながる。


判定が強いロー・サマーソルト

チェスト・バンプもしゃがみガード不能技で、通常ヒットすると浮かせることができる。しゃがみガードしている相手にはヒットするとよろけさせることができ、その後、もう一度当てると相手を浮かすことができる。もしガードされてしまった場合は、しゃがみガード不能のインパクト・トゥ・バンプにつなげよう。この技は相手のラッシュをガードしたあとや、技のスキに狙っていくのがベストだ。


チェスト・バンプをガードされたら…
Aボタンでの追加技を出すといい

次にスウェーだが、全身無敵になるので、飛び道具をかわすことができる。しかし、投げられ判定は残っているので、乱用は禁物だ。

レニィのしゃがみ途中パンチは立ちガード不能で、しかもダウン攻撃としても使うことができる。

最後に先月号に超必殺技はガードされてしまうと書いてあったが、変更になりガードできなくなった。

技コマンド表

●特殊技	
オーバー・スウィング・ショート	←+AB
ロー・サマーソルト	←or↖+B
オーバー・スウィング・ロング	←+A
チェスト・バンプ	→→+B
プッシュ・インパクト	→→+A
インパクト・トゥ・バンプ	チェスト・バンプ後A
スウェー	A+B
●投げ技	
トワイン・スロー	→+C
●ダウン攻撃	
スクワッシュ・キック	↘+AorB
●必殺技	
フリック・ショット	↓↘→+A
ウィップ・ラッシュ	→←→+A
フォースイッシュ・レイブ	↓↙←+A
●超必殺技	
フリック・ブレイク	→←↙↓↘→+C

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→B
→A、→A、→C
→A、→A、→B
→A、→A、←B
→B、→B
→→A、→B
しゃがみB、←B

キャラの性能評価

攻撃力 D

ラッシュ攻撃が3発で終わってしまうものばかりなので、あまり高いとはいえない。その反面、一部の空中連続技はかなり攻撃力が高い。

リーチ A

ムチを使った攻撃のリーチは長いのだが、ガードされた時に反撃されてしまうこともある。しかし、他のキャラと比べるとかなり長い。

素早さ B

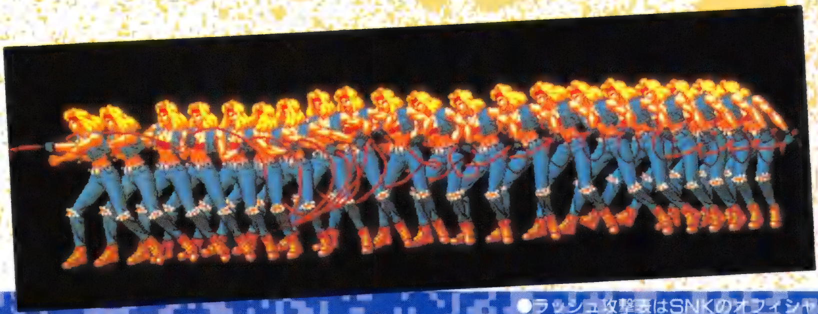
立ちパンチは出るのが早く、パンチのラッシュ攻撃を移動手段として使うことができるので、まあ平均よりは上かなという程度。

空中連続技の入れやすさ A

立ちパンチやラッシュ攻撃がカウンターヒットすれば入るし、相手のスキに連続技を決めれば浮かせることができる。チャンスはかなり多いぞ。

総合 A

立ちパンチやパンチのラッシュ攻撃が強い。フリック・ショットもスキがなくて使えるぞ。攻撃力の低さも空中連続技で充分カバーできる。



●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

レニィはジャンプ攻撃（小ジャンプも）が他のキャラと比べると弱いので、必然的に地上戦をメインに闘っていくことになる（まあこのゲームでは、跳び込むということ自体少ないと思うが）。

レニィでおもに使っていく技は、立ちパンチ、ラッシュ攻撃、特殊技、しゃがみ途中パンチ攻撃なので、必殺技の存在は忘れて闘うつもりでいよう（空中連続技として、フリック・ショットを使うこともあるが）。

これらの技の中で、攻めの主軸となる技は、レニィの通常技の中で一番優秀な、立ちパンチと、パンチのラッシュ攻撃の2つ。この2つの技にかなり頼る闘い方になってしまうが、それが強いのだから仕方がない。

相手との間合いが近い場合は、小刻みに前後に動き、さばきや当て身に気をつかいながら、立ちパンチが当たる間合いで出そう（ガードさせるもしくは相手の目の前で空振りする）。



基本は接近戦。立ちパンチを中心に闘おう



立ちパンチで浮いたら→Aから…

ラッシュ攻撃を叩き込もう

立ちパンチが当たったら、さらに→A、→A、→Bにつなげ、立ちパンチをガードされてしまったとしても、スキが小さいので連続で立ちパンチを出したり、→A、→Aにつなげたりすれば、相手を押さえ込むことができる。

しかし、相手に読まれてしまったりすると、さばかれてしまったり、当て身されてしまうこともあるので、ワンパターンにならないように行動しよう。

そのため、立ちパンチの数を調節したり、パンチのラッシュ攻撃を→Aで止めたり、少し技を出さずに待ってみたり、ロー・サマーソルトを出してカウンターを狙うなど、色々と行動しよう。

次に中距離（スタート時くらいの間合い）では、しゃがみ途中パンチを使いたい。

ガードされると反撃されることもあるが、立ちガード不能の下段技だし、転ばせることができるという利点もある。

ただし、この技で相手を転ばせてもムチが戻るまでの時間が長いので、ダウン攻撃を入れることはできない。

その他には、キックのラッシュ攻撃を使ったり、パンチのラッシュ攻撃で移動を兼ねて牽制したり、ダッシュで近づいてロー・サマーソルトを出したりするといい。



素早い下段技。ただし、スキが大きいので多用は禁物

相手を転ばせることができた場合は、ダウン攻撃がかなり相手に近づかないといけなく、転ばせた時に相手と間合いが離れてしまう場合が多い。そんな時はダッシュして近づき、しゃがみ途中パンチ攻撃をダウン攻撃として使っていこう。また、わざとダウン攻撃を入れずに相手の起き上がりを攻めたりするのもいいだろう。



ダウン攻撃としても使えるぞ

相手の起き上がりを攻める場合は、ダッシュなどで密着するくらいまで近づいて、起き上がるのを待つ。そして、相手がしゃがみガードしているようならばしゃがみガード不能の中段キックやロー・サマーソルトを出そう。

相手もたまに起き上がりキックを出してくることがあるので、このへんは相手との読み合いだ。

空中連続技

一番簡単でお手軽なものとして、立ちパンチ（2～3発）→→A、→A、→Bがある。立ちパンチをカウンターでヒットさせたあとに決めることもできる。

その場合、立ちパンチの数を1～2発にしたり、直接パンチのラッシュにつなげてしまってもいいだろう。

ダメージ量が多いのが、立ちパンチ数発→プッシュ・インパクト→追加攻撃（レバー→入れっ放しでB）。最後の2発の攻撃力が高く、かなりの体力を奪えるぞ。

必殺技を空中連続技に組み込むならば、フリック・ショットを使うといい（浮かせたあと、途中で立ちパンチを1～2発当ててからでも可能）。他には、しゃがみガードしている相手を中段キックやチェスト・バンプでよろめかせたあと、すぐにチェスト・バンプで浮かせて、空中連続技に持っていくことも可能だ。

空中連続技ではないが、地上で立ちパンチ（1～4発）→プッシュ・インパクトという連続技も可能。プッシュ・インパクトが通常ヒットすると相手はよろけるので、そのあとに追い討ちできる。



浮かせ技は中段K、→B、←ABなど



浮かせたら立ちP数発から→A…

→A、→Bがお手軽。しゃがみ途中パンチ（ダウン攻撃）も間に合う





重ね当てがやはり強い!!

藤堂香澄

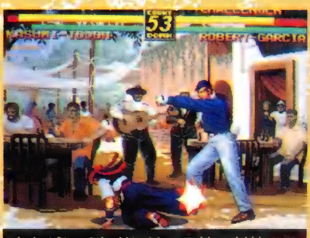
攻略/DSP-たろりん

基本性能

まず、香澄が闘ううえで重要な技を解説していこう。地上での通常技では、しゃがみパンチとしゃがみ途中キックの2つの下段技がなかなか強い。

しゃがみパンチは非常に素早いので、相手の動きを止めるのに使える。しゃがみ途中キックは相手をダウンさせることができるが、ガードされると反撃を受けてしまうので乱発は禁物。

注意点として、しゃがみパンチは完全にしゃがんでからでないと出せないということがある。立ち状態から↓+Aで出るしゃがみ途中パンチはかなりスピードが遅く、出かかりを潰されやすいし、上段攻撃にも打ち負ける。立ち状態から相手の上段攻撃に対抗するには、すぐに姿勢が低くなるしゃがみ途中キックの方を使おう。



立ちパンチなどにはこの技で対抗

次に特殊技。殺拳陰打、殺掌陰蹴の2つの当て身技は、相手の通常技や特殊技を取れる（必殺技は不可）。しかし、タイミングが難しく、失敗すると相手の技をカウンターでくらって浮かされてしまうため、狙うのはやめておく方が無難（失敗時に出る立ちパンチが相手の技を止めてくれることもあるが）。それでも狙いたい人は、殺掌陰蹴（上段パンチ返し）が決まったら、よろけている相手に飛槍や→B、A、Bが入ることを覚えておこう。

露払いは、さばきで相手の後ろに回った場合にのみ出せるパンチ。ガード不能なのだが、非常に出しにくい。後ろに回るには、ほぼ密着した状態からさばきを出さなければならないためだ。



立ちパンチをうまくキャッチしたら…

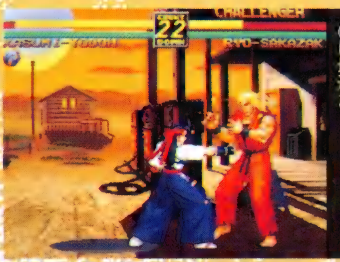


よろけた相手に追い討ちが入る

さばきの補足。香澄のさばきは特殊で、間合いに関係なく出せる。それに、相手が技を出している時にさばくと、他のキャラ同様、相手を転ばせられる。この時は露払いを出さずに甲割を決めよう。

轟閃は出るのが早く、香澄の技の中ではリーチが最も長いので、やや遠めの間合いでの牽制や、ガード後の反撃に使える。香澄の生命線だ。

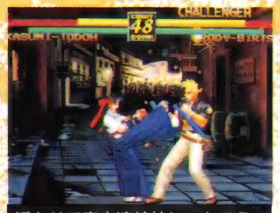
双掌弾からは2つの派生技があるが、使うのは双掌槍突脚。これが決まると相手が浮くので、空中連続技としてラッシュ攻撃や藤堂流・重ね当てが入る。出るのが遅いので、起き上がりに重ねたり、よろけさせてから狙おう。



遠距離で相手の出鼻をくじくのに最適だ

次に必殺技。藤堂流・重ね当てはおもに対空技、空中連続技に使う。中間距離で相手が突っ込んできたところに置いておくのもよい。対空に使う場合、出るのが遅めなので早めに出す必要がある。

藤堂流・雷咆吼は中段技で、ヒットすると相手をよろけさせられるが、出るのが遅く、モーションでバレやすい。これを使うなら中段キックを使おう。



浮かせて空中連続技につなごう

技コマンド表

●特殊技	
殺拳陰打	相手の中段パンチ攻撃に対し←+A
殺掌陰蹴	相手の立ちパンチ攻撃に対し←+A
露払い	さばき中にA
轟閃	A+B
白波	←+B
双掌弾	→→+A
双掌槍突脚	双掌弾後←+B
草薙	双掌弾後↓+B
飛槍	→→+B
●投げ技	
持ち回し前落とし	→+C
●ダウン攻撃	
甲割り	↘+AorB
●必殺技	
藤堂流　重ね当て	↓↘→+A
藤堂流　雷咆吼	↓↙←+A
●超必殺技	
藤堂流　秘伝超重ね当て	←→↘↓↙←+A

ラッシュ攻撃一覧表

→A、→B
→A、→A、→C
→A、→A、→B
←B、AB
→→A、←B
→→A、↓B

キャラの性能評価

素早さ A

技の出る早さはかなりのものだ。特に、遠距離立ちパンチ、しゃがみパンチ、C攻撃などの出の早さは全キャラ中でもピカイチである。

攻撃力 D

威力の高い技は藤堂流・重ね当てくらい。ラッシュ攻撃もキチンとつながるものが少なく、一気に相手の体力を奪うことができない。

空中連続技の入れやすさ C

浮かせ技の数が少なく、また、当てづらい。狙うならば、中段キックなどでよろめかせて双掌槍突脚や、→Bにつないでいこう。

リーチ D

リーチはかなり短く、地上戦は苦手。遠くから攻撃できるものは飛槍くらいのもの。ジャンプ攻撃などから接近戦に持ち込むしかない。

総合 D

中～遠距離戦がかなりキツイ。相手に牽制され続けると、なかなか近づかせてもらえない。うまく接近すれば素早さを活かして攻められるが…。



●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

香澄は遠距離戦では、何もすることがないので、まず相手に接近しなければならない。中間距離では、まず轟閃で相手を牽制するといい。出るのが早いうえにリーチがかなり長いので、相手の技に打ち負けることはほとんどない。とはいえ、空振り時のスキは結構あるため、あまり連発しすぎるのもまずい。たまに藤堂流・重ね当ても混ぜていこう。藤堂流・重ね当ては跳び込みや突進技を封じるのに役に立つのだ。例え当たらなくとも、威嚇することに意味がある。

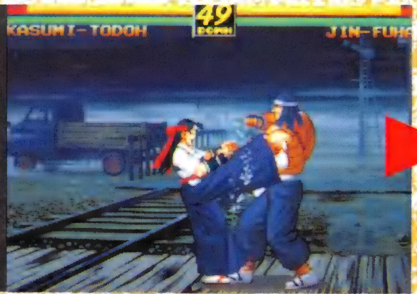
他では、しゃがみ途中キックの足払いも有効。相手が攻めてきたところに出して、ダウンさせてしまえ。これらの技がヒットしてダウンを奪ったら、相手の起き上がりを攻めにいくことで接近戦に持ち込もう。

起き上がりの攻め方としては、双掌槍突脚を重ねるのが有効だ。相手が食らってくれたら空中連続技に持ち込んで、大ダメージを与えることができる。

双掌槍突脚がガードされた場合だが、この技はスキがなく、硬直中に反撃を受けることはないので、続けてC攻撃を出すとよい。相手がよほど判定、スピードともに優れている技を出してこない限り、一方的に相手の技をつぶすことができる。反撃に対してさばきでダウンを奪うのもいい。

相手の上段パンチ（主に立ちAや➡A）による反撃を読んで殺掌陰蹴を狙うのもいいが、他の技を出されるとまずカウンターでくらうので、あまりオススメできない。いったんガードで様子を見るという手段もある。

他の起き上がりに対する攻め手として、起き上がりキックを読んで小ジャンプC攻撃を重ねるというものもある。ローリスクでオススメ。



双掌槍突脚がガードされても…



主導権はまだこちらにある。続けて素早い技を出せ

ここまでが香澄の基本的な戦法だが、この戦法だけではツライので、「ダウンを奪う」以外の接近方法も紹介していこう。

まずは小ジャンプC攻撃での跳び込み。小ジャンプC攻撃は、なるべく着地寸前に出すこと。着地後に若干スキがあるためだ。着地寸前に当てれば、地上のC攻撃が連続技になる。高い打点で当てた時や、小ジャンプC攻撃がガードされた場合は、C攻撃、中段キックなどの出が早い技や、さばき動作が有効だ。相手のガードが固いようならば、中段キックとしゃがみ途中キックの2択攻撃も可。

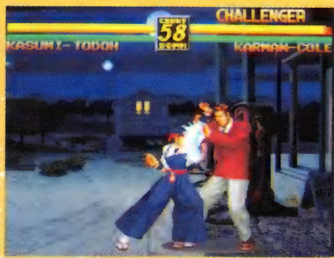


ジャンプC攻撃で接近してから2択攻撃に持ち込め

次に、➡A、Aのラッシュ攻撃。この2発は連続技にはなっていないが、その間に反撃を受けることはない。ここから小ジャンプC攻撃からの攻めと同じように、技を出していこう。意表を突いて投げを狙うのも1つの方法。相手が➡A、Aをガードしたあとに暴れるようならば、当て身やさばきを使おう。

さて、このゲームでは相手の技をガードしたあとの反撃も重要だ。反撃に使う技は、相手の技の硬直が短い場合は轟閃がいい。間合いが近ければ➡A、Bも使える。遠立ちパンチ、➡A、Bというものもある。遠立ちパンチは香澄の技で最も素早いので、かなり小さなスキにも決められるが、立ちパンチから➡Aのつなぎが非常に難しいぞ。

スキが大きい場合には双掌槍突脚からの空中連続技につなごう。大ダメージを与えるチャンスだ。



➡A、Aも接近手段として非常に重宝する

空中連続技

香澄は藤堂流・重ね当ての威力が非常に高いので、相手を浮かせたあとは重ね当てにつなぐのがお手軽かつ強力だ。また、立ちパンチ、➡A、A、Bというものも入る。この場合、立ちパンチを2〜3発にすることもできる。浮かせたあとにダッシュで近づいて近距離立ちパンチ（遠距離技が出てしまうとタイミングが狂う）を3発決め、そこから➡Aにつなぐというもの。かなり難しいぞ。

・双掌槍突脚↓藤堂流・重ね当て（または立ちパンチ×1〜3、➡A、A、B）

単純だがかなりの破壊力を誇る。中段キックや藤堂流・雷咆吼でよろめかせてから決めることができる。

・➡B、A、B

➡Bで相手が浮くので、残りが空中でヒットする。単発➡Bで浮かせてから他の技につなぐこともできるが、➡Bの硬直が非常に長いので難しい。このラッシュ攻撃で安定する方がよいだろう。

・しゃがみパンチ、立ちパンチなどのカウンターヒット→藤堂流・重ね当て（または➡A、A、B）

カウンターヒット時に相手が浮くことを利用する技。カウンターに反応してすぐに重ね当てを出せるようになろう。



まず双掌槍突脚で浮かせて…



ダッシュで近付いてから立ちパンチを1〜2発入れ…



タイミングよく➡A、A、Bと決める。画面端では入らないぞ



不破(ふ は) 刃(じん)

攻略／ジェイケイ

基本性能


立ちキックは牽制用に使える

まずは通常技だが、使えるものは立ちパンチ、立ちキック、中段キック、C攻撃、しゃがみ途中パンチ、ジャンプC攻撃といったところ。

立ちパンチは出るのが早いので、接近戦でとりあえず出していける。立ちキックの方は判定が強くてリーチも長め。牽制技として役に立つ。

中段キックはリーチこそ短いが、出るのが非常に早いので、やはり接近戦で有効だ。

C攻撃はリーチの長い浮かせ技。出るのは遅いが、ガードさせれば間合いが離れ、反撃を受けにくいのが利点。

しゃがみ途中パンチは、下段攻撃でカウンターヒットするとよろけさせることができる。出が遅いのがやや気になるが。ちなみに、この技から↓+Bで足払いへの連続攻撃が出せる。ただし、非常に出しにくいので使えない。

ジャンプC攻撃は、出したあとダウン状態になるのが特徴。この技のあと、起き上がり直後に頭突きなどがいい感じだ。たまに使ってみるといい。

特殊技では頭突き、しゃがみ途中キック～パンチの連続攻撃（以下足払いアッパー）、ボディ突きが使える。


しゃがみ途中キックから…


レバー中立+Aでアッパーが出せる

頭突きは相手を浮かせることのできる中段攻撃、姿勢が低くなるので相手の上段技に対して強いという特徴もある。ただし、ガードされると反撃を受けやすいので注意。

足払いアッパーは、最初の下段攻撃のリーチが長く、ヒットすればアッパーも連続で


なぜか浮く頭突き。めり込むと反撃の的になるので注意

ヒットしてくれる。

ボディー突きは立ちパンチと同じような使い方ができる。また、対空技としても使える。浮かせ技でもあるぞ。

ラッシュ攻撃は、➡Bと➡A、➡A、➡Bがオススメ。

➡Bの側転蹴りは、移動距離が長く、出てしまえば判定も強いので、遠距離で相手の出鼻をくじくように使おう。

➡A、➡A、➡Bは空中連続技に組み込むと強力。また、攻め込む際にも役に立つ。

必殺技はすべて使い道がある。流影陣は、技の出が非常に早く、飛び道具を跳ね返す他、対突進技用に使える。

真空斬手刀は間合いが遠い時の空中連続技用。猛牛流投陣はいわゆる当て身投げで、足元を攻撃する技以外は取れる。出るまでのスキがないので結構役に立つぞ。

忍隠れは出した直後から無敵。動けるようになる前に一瞬スキがあるが、本当に一瞬のであまり気にしなくていい。

超必殺技の闘神翔は、無敵時間があるものの、出るのがあまりにも遅く、ガードされると反撃は必至。バクチで起き上がりに出したりしてもいいが、突進技を返すのに使っていく方が無難だ。

技コマンド表

●特殊技	
ボディー突き	←+A
側退撃(そくたいげき)	←+B
頭突き(ずつき)	➡➡+A
不破流竜巻蹴り(ふはりゅうたつまきげり)	➡➡+B
開脚踵落とし(かいきゃくかかとおとし)	A+B
2段(だん)ジャンプ	ジャンプ中↖or↑or↗
天誅落(てんちゅうらく)	敵ダウン時↓↑+A
●投げ技	
天逆投(てんぎゃくとう)	➡+C
●ダウン攻撃	
転身弾(てんしんだん)	↘+AorB
●必殺技	
流影陣(りゅうえいじん)	↓↘➡+A
真空斬首刀(しんくうざんしゅとう)	↓↙←+A
猛牛流投陣(もうぎゅうりゅうとうじん)	➡←↙↓↘➡+C
忍隠れ(しのぶかく)	↓←↙+B
●超必殺技	
闘神翔(とうじんしょう)	↓↓+C

ラッシュ攻撃

➡A、➡B
➡A、➡A、➡C
➡A、➡A、➡B
➡B、➡B
しゃがみ中A、↓B
しゃがみ中B、A


アルティメットKO。パビーン

キャラの性能評価

攻撃力 A

見た目からしてパワータイプキャラの刃。性能も見た目通りで、攻撃力は非常に高い。単発の攻撃でもかなりの体力を奪えるぞ。

リーチ B

足払いアッパーはかなり長くて使いやすい。また、➡+Bの突進力もなかなか。その他の技は普通だ。全体的に見ると長い方だろう。

素早さ D

ダッシュ自体はなかなか素早いのだが、技の出る早さなどは平均以下。スキも中途半端で、相手が的確に技を出すと反撃されてしまう。

空中連続技の入れやすさ A

メインの浮かせ技である頭突きは、リーチ、出の早さともに優秀。よろけたところにも入るし、返し技としても使っていける。

総合 A

下段技の足払いアッパーを中心に闘い、たまに頭突きから空中連続技。これだけでかなり強い。ただし、それ以上強くなるのは難しいかも。



●ラッシュ攻撃表はSNKのオフィシャル情報を元に作成したものです。
この組み合わせ以外のラッシュ攻撃も存在します。なお、キャラの性能評価は編集部調べによるものです。

対人戦攻略

刃は、おもに中間距離(スタート時からやや離れた程度)での闘いが中心となるので、まずその間合いでの闘いを詳しく説明しよう。

この間合いでは、判定の強い立ちキックで牽制しつつ、頭突きと足払いアッパーを中心に闘っていこう。頭突きは判定が強く、ヒットすれば大ダメージをとれるのだが、相手もこれを警戒して立ちガードしてるハズ。足払いアッパーの方を多用していこう。

相手が大技を空振りしたら(ガードできたら)、すかさず頭突きで浮かせて、空中連続技を決めてやろう。頭突きが入るほどの大きなスキがない技には、やはり足払いアッパーと頭突きを使い分けて当てていくといい。

たまにC攻撃を混ぜてタイミングを変えるのもいい。もしガードされても間合いが離れるので、直後に頭突きを出しておくと、接近しようとした相手にヒットすることが多いので覚えておこう。



C攻撃をガードされたあとは…



頭突きが有効。多用して読まれないように注意

相手に跳び込まれたときは、間合いが遠くない限りボディ突きで落とすことができる。そのあとは天誅落まで入るぞ。

その他、相手の技のタイミングを読み、猛牛流投陣を狙ってもいい。スキのない技をワンパターンに出してくる相手に有効だ。



スキのない技には猛牛流投陣を狙ってみるといい

こちらの技が届かない間合いを保ち、技のスキに反撃してくる相手には、むやみに技を振り回すのは危険。しっかりと間合いを詰め、最低でもガードさせるように技を出していこう。ダッシュで接近してから出すのもいいぞ。

次に接近戦を。攻め込むには、ダッシュから➡A(➡A、➡B)を出すといい。

このラッシュ攻撃を、とりあえず1 or 2発目まで出しておき、そこから中段キック、投げ、立ちパンチ、しゃがみパンチなどを使い分けて攻めていこう。



リーチが短いので連発は禁物だ

それぞれの技を見ていくと、中段キックは対しゃがみガード用で、カウンターヒットだと少し浮く。投げは立ちガードとさばきに有効。立ちパンチは出るのが早いので相手の技をつぶしやすい。しゃがみパンチは一応下段で、カウンターヒットでよろける。通常ヒットでも、すぐに素早い技(➡Aなど)を出せば反撃を潰せる、といった感じ。

ただし、相手が素早い技を出してくると、これらの技が出る前につぶされてしまうことが多いので、ラッシュを1、2発目のどちらで止めるかを毎回変えたり、たまに➡Bまで出したりして読まれにくくする必要がある。➡A、➡Aから猛牛流投陣を出すのも一つの手だ。

最後に、ダウン攻撃について解説しよう。

↘+A or Bのほか、➡B、➡Bの2発目、天誅落、開脚踵落としがダウン攻撃になるのだが、おもに使うのは天誅落と開脚踵落としの2つ。

天誅落は、空中連続技のあとに使おう。スキなく出さないと回避されるので注意。

開脚踵落としは、出るのが非常に早く、立ちキックカウンターヒット後や、投げのあとなどの、ちょっとしたダウンにも間に合うのが利点。ただし、リョウ、香澄、カーマン、王には決めたあと反撃を受けてしまうので、この4人に対してはとどめ専用に使うようにしよう。

空中連続技

刃の空中連続技は、距離によって2つを使い分ける必要がある。

浮いた相手が近くにいる時は、➡A、➡A、➡B↓天誅落がいい。簡単でダメージも非常に大きい。

これは、おもに頭突きやボディー突きで浮かせたあとに入れることができる。最初の1発はリーチが短いので、少し遠いようなら、歩いて(ダッシュ)から出す必要があるぞ。

頭突きを当てるポイントとして、相手の技のスキや、しゃがみガードしている相手を、中段キックや頭突きなどでよろめかせたあとなどがある。よろめかせた間合いが遠いようなら、少しダッシュしてから頭突きを当てればOKだ。

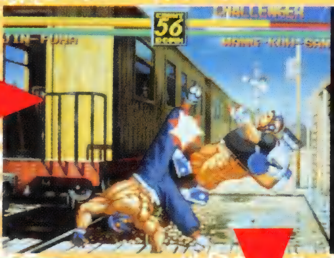
遠い時は、真空斬手刀↓天誅落。真空斬手刀は、1発目をできるだけ低い位置で当てるようにすれば、空振りが少なくなりダメージが増える。

天誅落は素早く起き上がられると回避されてしまうので、安定したいなら開脚踵落としか通常ダウン攻撃にしよう。

その他、立ちパンチ、➡A、立ちキック、中段キックなどがカウンターでヒットしたあとも空中連続技を入れるチャンスだ。やはり、間合いによって➡A、➡A、➡Bと真空斬手刀を使い分けよう。素早い反応が必要だが、見逃さずに入れたいところだ。



近いときはラッシュ攻撃を入れよう



➡Bは通常2ヒットだが、ワイラーには3回当たることも



最後は天誅落。これが結構減るぞ



REAL BOUT 餓狼伝説®

餓狼を芯まで遊び倒すための気になるアレコレ徹底攻略!!

キャラ数も多く、対人戦&対CPU戦ともにまだまだ熱い『リアルバウト餓狼伝説』。
今月は餓狼の、ちょっとタメになる小ネタや新戦法、笑える怪現象を大特集ナリ。

攻略／ジェイケイ

SNK	格闘アクション	346M

MVS	発売中 ¥98,000	カセット	発売中 ¥34,000	CD	発売中 8,800円

知ってトクする情報集

家庭用も発売されて、みんなも家で遊びまくっているだろう。そんな読者のために、今月は最後の『リアルバウト』特集ということで、対戦おトク情報や笑えるネタを用意してみた。友達と遊ぶ時に試せばウケること間違いなしだ!!（編集部調べ）

連続技・理論と応用（空中編）

このゲームでは、特定の浮かせ技をヒットさせたあと、空中の相手を特定の必殺技で追い討ちできることは知っていると思う。

実は、この浮かせる技はかなり何でもいいということが判明。ダウン状態で吹き飛んでいく相手なら、間に合いさえすれば追い討ちが入るようだ。俗にいう浮かせ技は、吹き飛び方やキャンセル可能などから、追い討ちを入れやすい技、ということだったのだ。

ただし、まったく制限がないわけではない。燃え、感電、足払いでの転び、その場での転び、投げ技のあとには追い討ちできず、ヒット後に演出がある技（鳳凰天舞脚やギロチンなど）にも無理。また、テリーのA、B、↙+Cの3発目など、空中の相手にヒットするとダウンしない（＝追い討ちができなくなる）ものも多いので注意。

以上のことをふまえて、いろいろと連続技を探してみた。

テリー…空中の相手に、パワーゲイザー→トリプルゲイザー
画面端近くで、トリプルゲイザー→ライジングタックル

1つ目は、自分の真上辺りでゲイザーの終り際がヒットすれば入る。ギースなどには全弾ヒットするぞ。2つ目は、A、Cや近距離立ちCから連続技になり、確実にリングアウトさせることができる。

アンディ…画面端で、しゃがみA×数発、B、C→闇　浴びせ蹴り

Cからの闇　浴びせ蹴りはキャンセルではなく、硬直が解けた瞬間に出そう。画面端で空中の相手に激　飛翔拳を当ててたあとも追い討ち可能。



浮かせ技じゃないこの技からでも…



闇　浴びせ蹴りが入るのだ

マリー…画面端で、立ちA×数発、B、C→バーチカルアロー（2ヒット）→M.スナッチャー

→+Cからつなぐよりわずかに威力が高いのがミソ。

崇秀…画面端で、A、B、C→弱帝王天耳拳

キャラによって入らなかったりするが、最後のCは下段ガード不能なので、実用性はなかなか。

フランコ…空中の相手に、ファイナルオメガショット→メテオタックル

自分の真上近くでヒットしたとき限定。ただし相手はダウンしなくなるので注意。

舞…画面端で、跳ね蹴り→陽炎の舞

一応入るが、このあと反撃を食らってしまう。

山崎…空中の相手に、高い位置で昇天（↙+A）→キャンセルギロチン

高い位置で昇天がヒットすれば、キャラ限定だがギロチンがつながる。低い位置でヒットしても、蛇使い（対空）なら入るぞ。また、相討ちから蛇使い（対空）がつながることもある。

このへんで昇天がヒットしたら…





ギロチンでキャッチ可能

ギース…しゃがみB×数発、B、C→デッドリーレイブ
画面端近くで空中の相手に、レイジングストーム→デッドリーレイブ

1つ目は、基本連続技のあとデッドリーレイブが当たるので、相手は驚く…と思う。2つ目は一応入るということで。ちなみに、デッドリーレイブは1発しかヒットしない。



ライジングを空振りして食らえば…



デッドリーが入る。ただし1発のみ

※記事中のコマンド類は、マイキャラが右を向いている時のものです。

新発見連続技（必殺技編）

アッと驚く連続技特集ということで（ウソ）、必殺技を連続で当てるものを2つ程紹介しよう。

フランコ…画面端で空中の相手に、パワーバイシクル×5～6（相手の気絶値で変化）

手前ラインの空中にいる相手に、気絶するまでパワーバイシクルが入り続けるという、かなり笑える（?）連続技。最初の1発はできるだけ高い位置で当てよう。


ぱーぱいしこーぱーぱいしこー…

マリー…自分が画面端近くで、M.ヘッドバスター→バーチカルアロー（1ヒット）→バーチカルアロー（1ヒット）→バーチカルアロー（2ヒット）→M.スナッチャー

対ビリー限定連続技。M.ヘッドバスターで画面端に向かって放り投げたあと、隙間なくバーチカルアローを出し続けると、3回までヒットする。ほかのキャラ相手だと2回が限度だ。

画面中央でも、ビリー相手なら、バーチカルアロー→少し歩いてバーチカルアローが入る。が、M.スナッチャーが入らないので意味ナシ。

このへんでキャッチして…




ふぁ～いん×3からスナーッチ！

オマケ連続技（必殺技なし編）

さらにへなちょこ具合を増して、必殺技を使わない（当てない）連続技を2つ。

ジョー…画面端で、大ジャンプB、C→バーチカルアッパー（←+A。2ヒット）→遠立ちB、B、C

ギースなどの連続技が入りやすいキャラ限定。バーチカルアッパーは前に歩いてから出す。かなり意味がない。

マリー…大ジャンプB、C→ローストレート→ローストレート→ダブルローリング→スピンヒールアタック

最初のローストレートは歩いてから。威力はそこそこ。

山崎…近立ちB、しゃがみB、立ちC→キャンセル蛇使い（キャンセル）→近立ちC→キャンセル蛇使い（キャンセル）→遠距離立ちC

山崎とフランコに入る。難易度はかなり高く、完璧にできれば蛇キャンマスターを名乗ってもいい?


蹴って…


また蹴って…


さらに蹴る。39ページも見れ！

餓狼の新事実（怪現象編）

山崎竜二ついに無敵技を習得

目ツブシ以外に無敵技を持っていない山崎だが、なんと、特殊な操作によって無敵状態になれることがわかった。

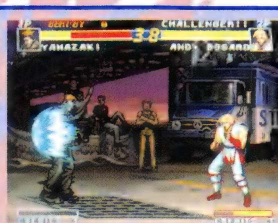
やり方は簡単で、挑発できる程度まで間合いを離し、レバーを➡に入れてBボタンを押すだけ。すると、何も技が出ずに、一瞬だけ無敵になるのだ。素早く3～4回連打すれば、飛び道具をすり抜けることもできる。

また、技を出したあとや、バックステップのあとなどに、硬直が解ける前から➡+B連打を入力すると、前の行動の最後のグラフィックのまま固まって動かなくなる（無敵）。この状態を保つには連射装置がないとまず無理だけど。

ただ、間合いが近くなると、すぐに無敵ではなくなってしまうので、飛び道具をすり抜けようとしたときに、相手がダッシュで追いかけてくると、抜けられずに食らってしまうこともある。

というわけで、実用性はそれほどないのだが、知っていて損はしないはず。相手が遠くで飛び道具を多用するようなら、倍返しではなく、あえてこの技を使ってビビらせるのもいいかも。


裁きのヒ首の終り際で固めたもの。この間も無敵状態だ


見ての通り。飛び道具を平気ですり抜けるぞ

残る飛び道具

一部の飛び道具系必殺技を出している最中に、山崎のドリル、マリーのM.ダイビングスマッシャー、M.タイフーンで投げると、飛び道具などが消えずに、そのまま画面上に残るという現象が起きる。技によっては、投げられて飛んでいくキャラの位置に合わせて、飛び道具自体も移動していくぞ。

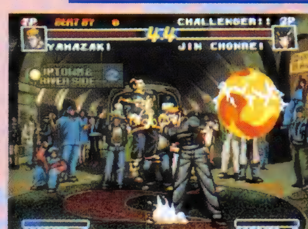
特に、双角の邪棍舞と野猿狩り、崇雷の帝王宿命拳が楽しい。どこがどう楽しいかは写真を見てくれい。


投げられても追加技が出せる。それだけ

そのほか、ダックキングのダックダンスを出したあと、Pちゃんが頭の上で回っているときに、前述の3つの技で投げると、Pちゃんが空中で回り続けるようになる。放っておくとずっとそのままだが、ダックが攻撃を受ける（ガードしても）と落ちてしまう。

このPちゃんの情報は、岡山県のPN／草薙庵さん他多数から提供してもらいました。


気絶した山崎（嘘）。回転Pちゃんの場所に合わせただけでした


宿命拳も上昇。自分の目で見てくれい

バラまかれるチビ双角。反対側に出るやつも



リアルバウト新戦法編

2人でスウェーラインへ…

いままでは、スウェーラインには2人同時にいくことはできないと思われていたが、特殊な方法でいけることがわかったので紹介しよう。

まず、テリー、ダック、マリー、フランコのうちの誰かが、コンビネーションアタック中のジャンプしてのライン飛ばし攻撃（テリーならA、B、→＋C）を、1、2発目を空振りしながら出す。

そこに、もう1人が違うラインへのライン飛ばし攻撃を合わせて相討ちにしよう。すると、手前と奥のラインに別れ、2人で吹っ飛ぶのだ。

そのほか、一度ダウンさせたあとにライン移動起き上がりをしてもらい、同時にパッシングスウェーや疾風竜巻蹴りなどを出してもできる。

ただし、ジョーのプレッシャーニーではできないようだ。

うまく2人でラインにいけたら、レバー横で歩いていれば戻らないので笑えるぞ。



フランコはBB↑C、ジョーは←Bを出して相討ちにすると…



晴れて2人でスウェーラインに。同じ方向へのライン飛ばしだと…

裏回り超烈破弾

相手を転ばせたあと、いい間合いから早めに超烈破弾を出すと、裏回りで当てることができるという技（そのまんま）。当然、逆ガードになる。

もしガードされたら、こちらが少しだけ先に動けるので、すぐに上げ面（↙＋A）を出すといい。先月紹介した通り、コマンド技なので投げられ判定がなくなるし、出るのも早いので、反撃しようとした相手にヒットすることが多い。

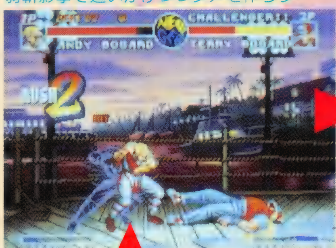
また、昇龍弾や超烈破弾などの無敵技を出すのも手だ。

狙い所としては、投げ、昇龍弾、超烈破弾、疾風裏拳のあとがある。

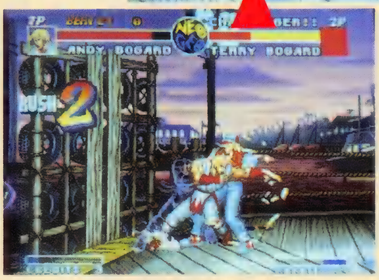
投げたあとは、その場から出しても裏に回れないことが多い（相手キャラにもよるが）ので、↓↘→と入力したあと少し歩いてから出すようにしよう。

昇龍弾、超烈破弾のあとは、当たり方によっては裏回りできないこともあるので注意。

疾風裏拳のあとは、↙↑↓＋Aという入力で弱斬影拳を出し、タメを作りつつ接近して超烈破弾を出そう。ただし、裏に回れないキャラもいる。



弱斬影拳で追いかけつつタメを作ろう



疾風裏拳で吹き飛ばした相手を…



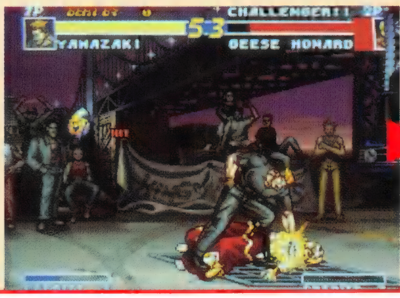
うまくいけばこの通り。自作斬影烈破？

重ねブッ刺しからの連続技

山崎で相手の起き上がりに、ブッ刺し（→＋A）の2段目の終り際が当たるように重ねておくと、そこから近立ちA、C、C、C→キャンセル弱裁きの匕首が連続技になるのだ。

フランコ、ビリーなどの連続技が入りにくいキャラには入らないが、画面端に追い詰めていれば全キャラに入るようになる。また、重ねブッ刺し→弱裁きの匕首なら、画面中央でも全キャラに入るぞ。

狙い所は、鉄の爪で追い討ちしたあとや、空中の相手を昇天（↙＋A）で落としたあと。ブッ刺しはコマンド技なので、密着して重ねても投げられる心配はない。怖いのは無敵技だけだ。



前号で紹介した、近くで当てるスキなし鉄の爪から…

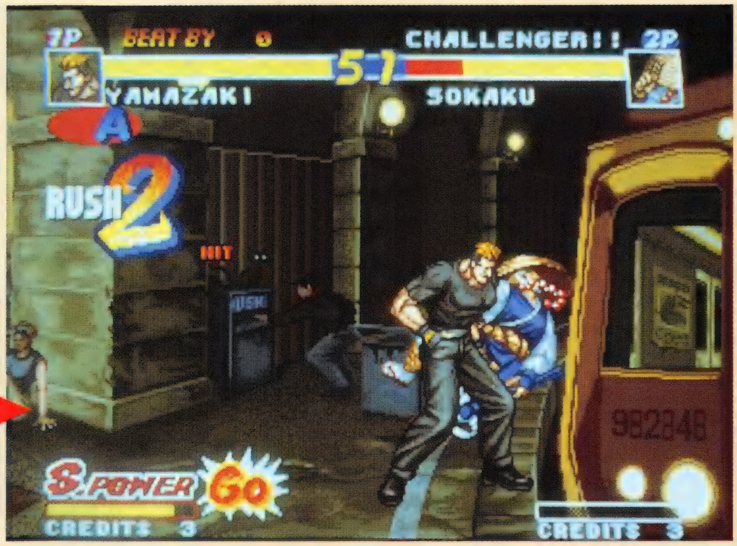


ブッ刺しを重ねる。終り際を当てよう



C・アタックにつなげば気絶の可能性大。瞬殺も可能なのだ

容赦ない押し出し術



ダッシュ押しでこの通り。使えるけど多用すると嫌われるぞ

少々セコいが、普通ならリングアウトしない状況で、無理やり落とすことができる技を2つほど。

まず1つ目は、画面端に近くて障害物がない状態で、スキにないダウン技を当てたあと、すぐに連続でダッシュして倒れる直前の相手を押し出すというもの。山崎の裁きのヒ首、ギースのB、B、C、崇秀のA、B、Cなどから可能だ。

2つ目は、画面端に向かってダウンさせたあと、壊れる寸前の障害物をあらかじめ壊してしまうというもの。舞の投げ→花蝶扇や、ジョーのスクリューアッパー→ハリケーンアッパー↓が代表的だ。山崎でもギロチン→弱裁きのヒ首で落とせるのだが、ステージによっては自分が先に落ちてしまうので注意。



このへんだと普通はセーフ。でも…

すべるダッシュ攻撃

ダッシュから通常技を出すときに、レバーを→、←、↙の3方向以外に入れてからボタンを押すと、普通はすべらない技の一部を、すべるように変えることができる。

これが可能なのは、ジョー、フランコ、マリー、崇秀、崇雷の遠立ちAと、舞の遠立ちB、ジョーの近立ちB、ホンフゥの立ちB。崇秀や崇雷なら、攻め込む方法の1つとして使っていけるので覚えておこう。ちなみに、この入力で出した技からは、コンビネーションアタックにつながらないので注意。必殺技でのキャンセルは可能だ。



すべる…っても写真じゃわからないか。でもすべる

対ダック戦は連携技が有効

投げから派生する連携技は、相手を一定時間よろけさせる（行動不能）のだが、その時間が短いため、何も技が入らなかったり、入ったとしても単発攻撃がほとんど。

ただし、ダックだけはズバ抜けて行動不能時間が長いので、次のような連続技も可能になってくる。

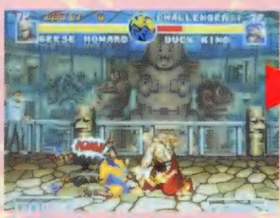
ギース…絶命人中打ち（←＋C〜→＋C）→ダッシュ小ジャンプC→遠立ちB、B、C→雷鳴豪破投げ

双角…地獄門（←＋C〜→＋C）→ダッシュ大ジャンプC→ダッシュA、B、↙＋C→キャンセル憑依弾

マリー…アキレスホールド（←＋C〜→＋C）→ダブルローリング→スピンヒールアタック

最後まで決めれば大ダメージを与えられるので、対ダック戦では意識して狙っていくといいだろう。

ダック側としては、この3人に投げられたと思ったら、すぐに連携抜けをするようにするべき。投げられたあと、一定時間内（フキダシが出る前ぐらいまで）に特定のボタンを押せば抜けれるぞ。ギースにはCボタン、双角とマリーにはDボタンだ。Dボタンは、いつまでも連打していると、ライン移動起き上がりになってしまうので注意。ボタンは1回だけでもOKだ。



連携抜けをされなければ…



D小ジャンプCから連続技、



ブラスダウン攻撃で、体力満タンからここまで減らせる

ギースの当て身の弱点

ギースの上段当て身投げは、出始めにスキがないという利点があるのだが、実は当て身可能判定が大きくなく、相手の技によっては取れずに潰されてしまうことがある。

意外なのがビリー、双角、山崎の前方ジャンプCで、体の後ろの方を狙って跳び込まれると、見事に潰されてしまうのだ。特に山崎だと取りにくく、近くから跳び込まれた場合、ほとんど取れないと思っていい。

これを利用してCPUギースを倒すこともできる。最初に跳び込むときに、当て身以外で返されることもあるが、一度潰してしまえば、連続技につないでダウンさせ、起き上がるときに間合いを合わせて跳び込めば、繰り返しパターンになるぞ。



上段当て身は確実に出ているのだが…



見事に潰れる。CPUギースはおもしろいように食らってくれるぞ

アンディ新連続技

近距離立ちC、C、C、C→キャンセル超烈破弾

最後まで決めれば非常に格好いい連続技。C4回は、初めの2回が1or2ヒットで、あとの2回は1ヒットだ。

やり方だが、Cの2回目まで当てたあと、素早くCを2回押し、直後にため開始。4回目のC（蹴り）がヒットしたら、少し遅めのキャンセルで超烈破弾を出せば連続技になるぞ。



先行入力を利用して気合いでタメを作れば…



ギリギリ超烈破弾がつながる。立ちから出るので新鮮な感じ

コンビネーションアタックも投げられない

前号で、コマンド技は投げられ判定がなくなるということを書いたが、さらに、一部のコンビネーションアタックも投げられ判定がなくなることがわかった。

投げられないのは、双角の近立ちC、C、C、↓＋Cや、キムのA、B、B、C、CのB、Bの部分、ダックのA、B、CのC（立ち、しゃがみ、↑＋Cどれでも）など。

当然、1発目の通常技には投げられ判定があるため、乱戦時には使えない。空振りから2発目以降を出し、相手の起き上がりに重ねるのがおもな使い方となる。

双角なら、「Cを2回素早く押して2発目を重ね、ヒットしていたら↓＋Cまでつなぎ、ガードされていたらキャンセル必殺技に変更」という感じだ。

ダックの場合、ネオブレイクストームを当てたあと、弱ヘッドスピンアタックで接近すれば起き上がりに重ねることができるぞ。



投げられません第2弾。使える。無敵技には負けるけど

避け攻撃保留

餓狼伝説2や3で使えた避け攻撃保留だが、今回のリアルバウトでも使うことが可能。結構有名だが、知らない人もいると思うので、どういうものかを説明しよう。

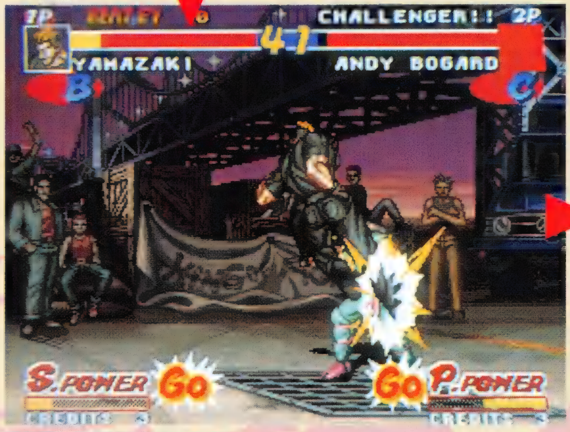
これは、攻撃をガードするか、ガードポーズを取るかして避け攻撃を出せる状態になったあと、何か行動し続けている限り、その状態が保留される、というもの。

行動し続けるというのは、必殺技や通常技を出すほか、ダッシュしたり、ジャンプしてもいい。ただの立ちやしゃがみ状態になったり、歩いたりすると解除されてしまうぞ。

これを利用すると、ガードしたあと、リバーサル突進必殺技→避け攻撃という連係や、ジャンプC→避け攻撃→キャンセル必殺技といった連続技が可能になる。ちなみに、ダッシュから避け攻撃を出す場合は、完全に止まってからでないと出せないようだ。

避け保留の一例。まずはガードして、





間を置かずにジャンプしたあと…



着地で避け攻撃。もっといろいろできるぞ

究極連続技

蛇使いキャンセルを最速のタイミングでおこなうと、弱のけ反りからでも、近立ちパンチや昇天などの、素早く出る技につなげることができる。

写真は、A、C、C、C×3セット→キャンセル弱裁きの匕首→鉄の爪。プレイヤーはモリスケですじゃ。



もしや極めれば無限…

必殺技で障害物を破壊

障害物を壊すには、直接必殺技を当てる、相手を吹き飛ばして障害物に当てる、障害物に密着した相手を攻撃するなどの方法があるのだが、ほかにもう一つ方法があった。

まず、障害物に密着して必殺技を出す。そのときに、もう片方がダッシュしたり前に歩いたりして押すと、なぜか障害物が壊れるのだ。

必殺技は何でもよく、当て身技や飛び道具返しでもOK。なかでもスゴいのがダックダンス。潜在能力なので破壊力が半端じゃない。2回でヒビが入り、3回で完全に壊れてしまう。



ダックダンスは超破壊力を誇る。対障害物だけど

なぜリバーサル？

ギースorビリーが、当て身技を出している（空振りしている）ところに、近くで必殺技を出すと、なぜかリバーサルの表示が出る。マリーのものではできない。

出す必殺技は何でもいいので、2人で当て身技を出し続ければ、リバーサル表示を出しまくることもできる。

また、当て身中に近くで通常技を当てて、キャンセルで必殺技（硬直が解けた直後でも可能）を出してもリバーサル表示が出る。コンビネーションアタックから必殺技でもリバーサルだ。意味ないけど。



リバーサルって何？ 何なのよう



ADKのシリアス格闘がいよいよ登場するゾ!!

NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～

３月号でも紹介した、ADKの最新格闘ゲーム『NINJA MASTER'S』！

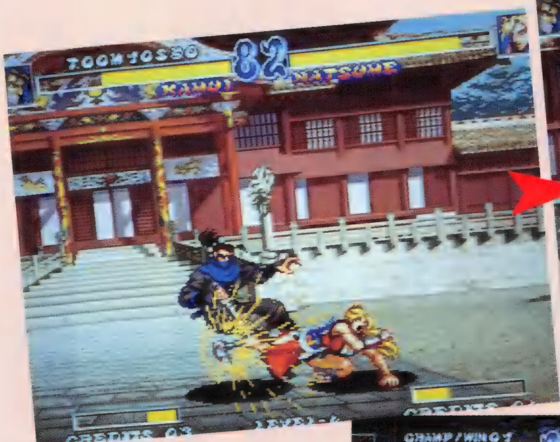
今月は新システムや必殺技、そして超力ゲージなどについての最新情報をゲットした！

ADK	格闘アクション	330M			
MVS	発売日未定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定

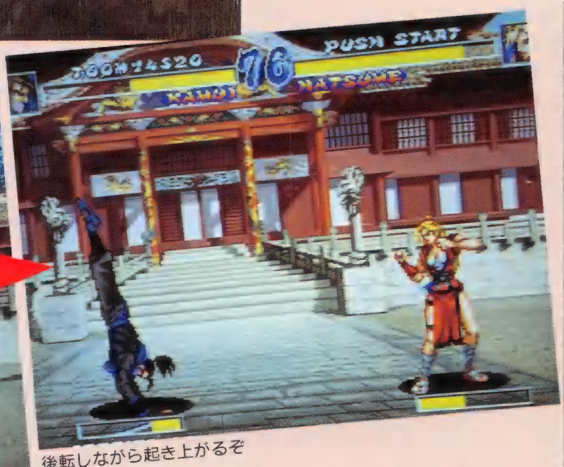
3月号からの変更点&追加

『ニンジャマスターズ』の開発も3月号時点からかなり進んでいて、それにより若干の変更と新情報が出てきた。

ここでは主に、それらについての説明をしてみよう。ちなみに、必殺技関係のコマンドは来月までお待ちいただきたい。すんません。



相手に転ばされたら…



後転しながら起き上がるぞ

操作関係の変更点

まずは基本操作（レバー）の変更点から。3月号では後転起き上がりが「ダウン時にレバー←」となっていたが、これが「ダウン時にレバー←+ボタンどれか」に変更された。効果は読んで字のごとく後転しながら起き上がるわけだが、起き上がり後に少しスキがある。これは結構重要なポイントだぞ。



真息吹とは？　詳細は次号で！

そして次にボタン操作関係の変更点だが、実は「挑発」と「息吹」のシステムがなくなってしまった。気絶値回復という斬新なシステムが消えてしまったのは残念。その代わり「真息吹」という要素が加わる予定だが、詳細は未定。

※記事中のコマンド類はキャラが右を向いている時のものです。また、解説には開発バージョンを使用しているため、変更の可能性があります。

フリーコンビネーションシステム "烈火撃(仮)"とは？

これはまったくの新情報だ。まだ仮称がとれていないのだが、フリーコンビネーションシステム"烈火撃（仮）"というものが存在する。

簡単に説明すると、タイミングよくボタンを押すことによる、通常技の連続攻撃のことだ。これだけでは『餓狼』のコンビネーションアタックと同じじゃねーか！　と思われそうだが、それは早合点。いままでのゲームの通常連続技とは違い、弱攻撃→強攻撃という制限がないのだ。

連続攻撃の自由度は高く、「つながる時はつながる」仕組みになっている。要するに攻撃が相手に届き、連続技になるスピードで出さえすればなんでもいいということだ。

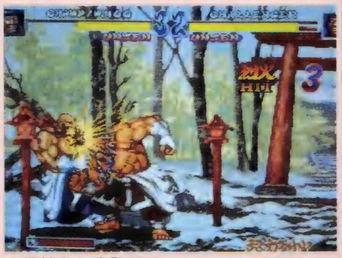
自分なりのオリジナル連続技を作るのも熱そうだぞ。


殴って…
殴って…
自由につなげることができる

連続攻撃でノックアウト！ 連続必殺技"瞬殺烈火"!!

これまた新情報。各キャラの持つ特定の必殺技がヒット中に、追加コマンドを入力することで、3回まで連続で必殺技を出すことができるというものだ。この"瞬殺烈火"の必殺技は、すべてのキャラが1つずつ持っているぞ。

当然、通常技をキャンセルして出すことも可能なので、すべて決まれば気分爽快、そして大ダメージだ!!


必殺技を３連発だぞ

ピンチのあとにチャンスあり！ 狙え一発逆転 "真超力"!!

自分の体力が少なくなった時に大逆転を狙える技、それが"真超力"だ！

そう、最近の格闘ゲームにはかかせない、いわゆる"超必殺技"的な技がこのゲームにも存在するのだ。"真超力"を出せる条件は、自分の体力が4分の1以下の時。超力ゲージは関係ないので、思う存分使いまくることができるぞ。

"真超力"の内容はというと、乱舞技あり、投げ技あり、そして飛び道具あり。ダメージはもちろん派手な演出で見応えバッチリだ。


突進、そして乱舞…
気分爽快、大ダメージだ！

キャラクター紹介&技解説



サスケ
聖伝白龍又介（せいでんはくりゅうさすけ）

瞬殺烈火・飛蒼拳


サスケの瞬殺烈火は相手を浮かせて…
さらに追い討ちだ！6HITの表示が出ている

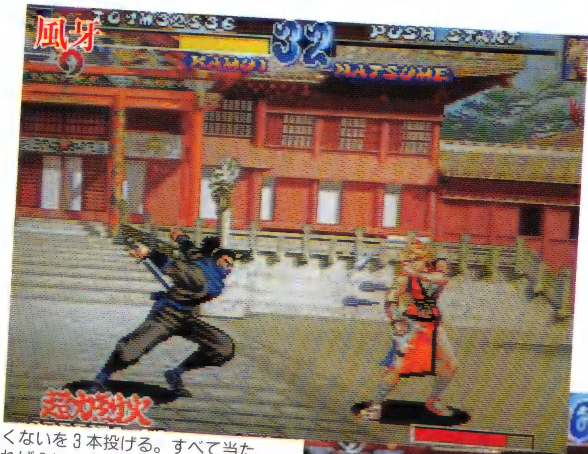
超力必殺・神撃破


サスケの超力必殺はゲージマックス時の射程が長いぞ

サスケは対空、飛び道具、突進技と、バランスの取れた必殺技を持つキャラ。やっぱり主役格はこうでなくちゃね。

超力必殺・神撃破（しんげきは）は、ゲージのたまり具合によって威力と射程がアップするぞ。

※各キャラの名前についている「聖伝白龍」「黒風影虎」等は、苗字ではなく字（あざな）です。



くないを３本投げる。すべて当たれば３ヒット

真必殺・風牙



ゲージがたまるとくないが炎をまとい、当たれば燃える！

サスケと同様にバランスの取れた必殺技を持つキャラだ。壁にはりついたりもできるぞ。さすが忍者！ といった感じだ。

カムイの超力必殺・火炎陣・鬼雨（かえんじん・おにさめ）は、ジャンプ中に炎のカタマリを投げつけるぞ。



カムイ

黒風影虎神威（こくふうかげとらかむい）



雷牙（らいが）

無法赤狼雷牙（むほうせきろうらいが）



コマンド入力後、気合いをためはじめ…



ためが完了すればパワーアップ！



電撃球をまとって攻撃力倍増だ!!

投げ技の豊富なキャラ。名前の通り（？）、雷に関係する技が多い。投げを駆使してテクニカルに闘おう。

超力必殺・雷神召（らいしんしょう）は、相手の飛び道具を打ち消すこともできるぞ！

※画面写真は開発中のものを使用しています



両手をグルグル回し、相手を攻撃する



当たれば追い討ち可能な飛び道具だ



壁にはりつく技だ。さらに反対側の壁にもいけるぞ



天和（てんほう）

陰陽雲水天和（おんみょううんすいてんほう）

小柄な体格と素早さが特徴的なキャラだ。壁から壁に飛び移るなど、トリッキーな技がたくさんあるぞ。

超力必殺・太極破（たいきょくは）は、霊力を一気に放出する技。ゲージで射程と威力が変化するぞ。



鴉（からす）

涅槃無天鴉（ねはんむてんからす）



疾風羽と鴉刃のコマンドは共通だ

鴉刃


素手だと突進技、武器持ちだと刀をふりあげる技


鴉は武器を抜く時、しまう時にも攻撃判定がある

強力な飛び道具を中心に闘うタイプのキャラだ。武器を出し入れする時にも攻撃判定があるぞ！

超力必殺・気狂障壁（ききょうしょうへき）は、体の周囲にバリアのようなものをまとう技だ。



コマンド&ボタン押しっぱなしで…



ためればためるほど威力があがる

超力必殺・破邪・霊波動



そして発射！バビーン！



鳳凰（ほうおう）
破魔明星鳳凰（はまみょうじょうほうおう）

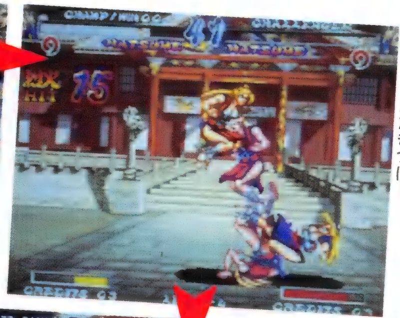
上段、下段の飛び道具を持っている。移動しながら攻撃することができる通常技があるぞ。
超力必殺・破邪・霊波動（はじゃ・れいはどう）は、ボタン押しっぱなしで発射のタイミングを変えられる。



ナツメ
南天朱雀棗（なんてんすざくなつめ）



乱舞から蹴りあげ



つかんでたたきつけ…

真超力・鏖殺・幻夢繚乱

挑発でシメるナツメの真超力



飛び道具、対空、奇襲技と、バランスが取れている。飛び道具は武器を投げてしまうので、連射はできないのだが。
超力必殺・天覇烈脚（てんはれっきゃく）は飛び足刀。ゲージマックスだとヒット数が増えるぞ。



素手時は立ちガード不能のトゲ鉄球を出す

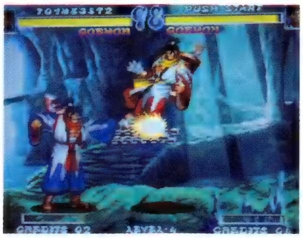
ゴエモン
怪盗無双五右衛門（かいとうむそうごえもん）

素手だと下段の、武器持ちだと上段の飛び道具を撃つことができる。懐から色々なものを出すぞ。
超力必殺・鉄球火炎獄（てつきゅうかえんごく）は、懐から巨大なハンマーを取り出して攻撃する技だ。





武器がある時は、当然使う。コマンドは共通だ


暗器術だけにアヤシイ武器を使いこなすぞ



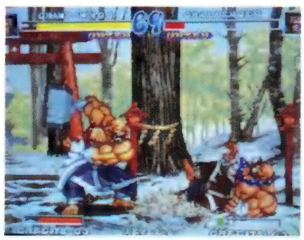
雲仙
金剛阿羅漢雲仙（こんごうあらはんうんぜん）

見ての通りパワー型キャラだ。当て身攻撃や必殺技投げ、しゃがんだ相手のみ投げる技などを持っているぞ。
超力必殺・命脈微塵（めいみゃくみじん）は、突進してからベアハッグ（さばおり）を決める技だ。


当て身攻撃だ！キャッチして…



パンチでうりゃー！痛そうです


しゃがんだ相手もコマンド投げでOK

霞
紅天薫風霞（こうてんくんぷうかすみ）

武器持ち状態のリーチが非常に長いのが特徴だ。素手状態で三角飛びも使えるぞ。遠距離戦タイプかな？
超力必殺・緋旋肘撃（ひせんちゅうげき）は、ボタンを離した時点で肘打ち攻撃をするぞ。

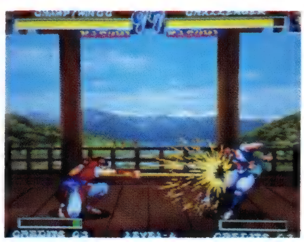



残像を残しつつ攻撃


さらに攻撃



蹴りでフィニッシュ！空中投げなどで追い討ちも狙えるぞ


とにかく通常技のリーチが長いのだ



ザウルス	格闘アクション	338M

MVS	4月発売 価格未定	カセット	5月発売予定 価格未定	CD	6月発売予定 価格未定

神凰拳

天空を揺るがす神々の闘い！

解析／ジェイケイ、修羅騎士　鷹

お待たせしました！　いよいよ「神凰拳」必殺技コマンドを大公開!!

もちろん、うわさの天変地異技のコマンドもバッチリだ。

さらに、今号ではこのゲームの最大のウリである空中連続技（空中で打撃受け身ができるため必ず入る技ではないが…）と地上連続技も、各キャラごとに紹介しているので参考にして欲しいぞ！

全キャラクター共通特殊入力

ここで、各キャラの連続技説明に移る前に、全キャラ統一の特殊技のコマンドを紹介しておこう。

特に、空中ダッシュ、上昇攻撃、下降攻撃は、空中連続技に欠かせないものなので、覚えておいて欲しい。

ダッシュ（空中も可）	→→
バックステップ	←←
投げ	レバー横+CorD
受け身不能投げ	→↘↓↙←+CorD
投げ受け身	↑↖←+AorB
打撃受け身	空中ダメージ中　↓+CorD
前進攻撃	→+CorD
吹っ飛ばし攻撃	→+BC
上昇攻撃	地上、空中で↗+AB
下降攻撃	空中で↘+AB
連続ガード	ガード中→←+攻撃
天変地異ゲージため	ABCボタン同時押し

＊連続ガードはガード中にコマンド入力し、攻撃ボタンを押すことでガードキャンセルが可能。

連続技コマンド

このゲームには連続技を簡単に出すために特殊なコマンドが用意されている。これを入力すれば難しいコマンド操作をしないでもビシバシ連続技を決めることができるぞ。

連続技コマンドA	パンチ・キック+CD
連続技コマンドB	キック・パンチ+CD

＊文中のコマンドはキャラが右向きの時のものです。

謎の天変地異

謎というほどのものではないのだが、3月号で説明した通り各キャラには、2つの属性があるため、天変地異技も2つ持っている。ゲージをためる方法&コマンドはまだ秘密だが、今回は、ネオジオフリークが独自に入手した孫悟空と弁財天の第2の天変地異技を紹介しよう。

簡単な技の特徴も解説してあるので参考にして欲しい。

孫悟空　猿陣の計（えんじんのけい）（属性：火）

手に持った如意棒から赤と青の炎を同時に数発出す、飛び道具。炎は猿のようだ。

赤い炎は下段で、青い炎は中段になっているため、地上でのガードは難しい。

出るまでが遅いので、三連棍などでダウンを奪ったあと、起き上がりに重ねるのが有効な使い方。



炎をまとった2種類の猿が飛び出す！



地面に炎を叩きつけると…

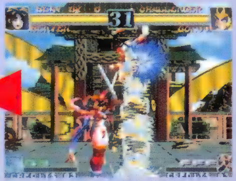
弁財天　旋空凰鳳翼（せんくうほうおうよく）（属性：風）

目の前に巨大な竜巻を作り出し、相手を空に巻き上げたあと、上空で数回跳ね上げ、落ちてきたところを真横に吹き飛ばす豪快な技。

使い方は、赤龍双剣と同じく連続技に組み込んでいくといい。前進攻撃をキャンセルすればつながるし、ダメージもなかなかのものだ。



さらに、相手を吹っ飛ばす!!



巨大な竜巻！　まさに天変地異

破壊神スサノオ





前進攻撃。これは2発当たる



しゃがみ弱パンチから…



キャンセル雷逆鱗であひーだ

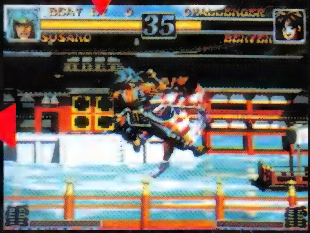
地上連続技は、しゃがみ弱パンチ→前進攻撃（2ヒット）→キャンセル龍破落脚がいい。最後は雷逆鱗でもOK。ただし、距離が遠いと龍破落脚、雷逆鱗ともに入らないので、その場合は強龍牙砲にしよう。 また、スサノオの前進攻撃はスキが小さいため、しゃがみ弱パンチ→前進攻撃→少し歩いて前進攻撃→キャンセル強龍牙砲という連続技も可能。 空中連続技は、上昇攻撃→弱パンチ×2→ダッシュ弱パンチ→弱パンチ→下降攻撃→強黒龍砕が強力。

さらに、しゃがみ強パンチ→上昇攻撃→下降攻撃→弱パンチ→ダッシュ弱パンチ→弱パンチ→黒龍砕というのもある。しゃがみ強パンチはダウン技で、ヒットすると少しだけ吹き飛ぶ。そこにキャンセル上昇攻撃が当たり、空中連続技に持っていける。

その他、龍破落脚を画面端近くで当てると、相手が画面端で跳ね返るので、そこに上昇攻撃を当てて空中連続技に移行することも可能だ。

これが当たると少し浮くので…





すぐに上昇→下降を当てよう



あとは弱パンチでピチピチ殴ろう

必殺技コマンド表

黒龍砕	属性 火○◎
→↓↘＋AorC	
龍牙砲	属性 雷
↓↘→＋AorC	
龍牙裂破	属性 雷
↓↘→↓↘→＋AorC	
龍破落脚	属性 雷○●
←↓↙＋BorD	

天変地異技	
雷逆鱗	属性 雷
↓↘→↓＋AB	

斉天大聖孫悟空



ダッシュ強キックが2発ヒットして…





立ち弱パンチを4発、



キャンセル三連棍が安定

地上での連続技は、立ち弱パンチ×4→キャンセル三連棍が有効。立ち弱パンチは、しゃがみ弱キック（パンチ）でもいいので、かなり使い勝手がいい。また、ダッシュ強キックから立ち弱パンチにつなぐこともできる。

他には、しゃがみ弱パンチorしゃがみ弱キック×3→立ち強パンチ（一段目）→前進攻撃がある。この連続技は、相手を遠くに吹っ飛ばすことができるので、安心して天変地異ゲージをためることができるぞ。

空中連続技は、上昇攻撃→弱キック→下降攻撃→弱パンチ→ダッシュ弱パンチ→弱パンチ→強パンチ。

もう一つ紹介すると、上昇攻撃→弱パンチ×2→ダッシュ弱パンチ→弱パンチ→下降攻撃→強キックなどのバリエーションがある。適当に技を出しているだけでも、つながる時が多い。

また、上昇攻撃は、近い位置で通常技にキャンセルをかけてからもつながるぞ。



下降攻撃を混ぜるのがポイント



空中ダッシュで追いかけるのも重要だ



最後は強Pで締めよう

必殺技コマンド表

炎殺棍	属性 火
↓↙←→＋AorC	
槍身二起脚	属性 風●
→↓↘＋BorD	
三連棍	属性 火○
↓↘→＋AorC	

天変地異技	
連旋棍	属性 風
←↙↓←↙↓＋AB	

＊○印　連続技コマンドAで出せる技　●印　連続技コマンドBで出せる技　◎印　空中でも出せる技

福の神弁財天



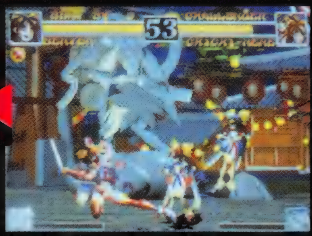
地上での使用頻度の高い連続技のほとんどが、下段であるしゃがみ弱キックからはじまるのが特徴。

技の組み合わせは、密着状態からしゃがみ弱キック（しゃがみ弱パンチでも可）×4→前進攻撃キャンセル強龍星斬が、ぜひとも覚えてもらいたい連続技だ。出せる状態であれば、天変地異技の赤龍双剣にもつなぐことができるぞ。

次は、密着状態からしゃがみ弱キック×2→近距離立ち強キック（3段）→前進攻撃キャンセル強龍星斬。これも赤龍双剣につなぐことができるぞ。

これら、2つの連続技は、ダッシュ弱キックからつなぐことができるのも覚えておこう。

空中連続技は、上昇攻撃→弱パンチ→下降攻撃→弱パンチ→ダッシュ強パンチ（2段）キャンセル強龍星斬。近い位置なら、上昇攻撃の前にしゃがみ弱キックなどの通常技にキャンセルしてからでも上昇攻撃につなぐことができる。



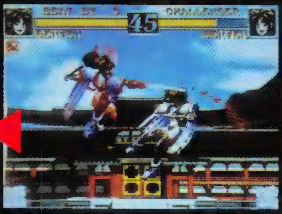
しゃがみ弱キック連発から…



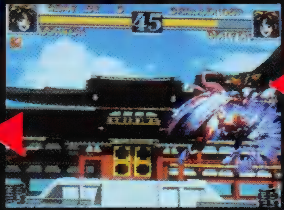
前進攻撃につなげて…



流星斬で決め。赤龍双剣も入るぞ



ペンテンは最後が重要。弱Pから…



ダッシュして強Pを2発当て…



流星斬だ。実はこれが超減るのだ

必殺技コマンド表

技名	属性	コマンド
流星斬	雷	→↓↘+AorC
蒼雷落	雷（空中接近）	↓↙←+BorD
蒼雷撃	雷（空中接近）	↓↘→+BorD

天変地異技	属性	コマンド
赤龍双剣	雷	↓↙←↓↘→+AB

雷神チチ・風神ネネ



チチとネネを使い分けられるこのキャラだが、連続技は地上、空中ともにネネの方が使いやすい。連続技狙いでいくならネネで闘おう。

地上連続技は密着から、しゃがみ弱キック（2ヒット）→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル強風神脚がいい。強風神脚の攻撃力が高いので、かなりの体力を奪える。単純にしゃがみ強パンチ→キャンセル強風神脚だけでも結構なダメージ量になるぞ。

空中に浮かせての連続技は、上昇攻撃→弱パンチ→ダッシュ弱パンチ→弱キック→下降攻撃→強パンチ→キャンセル強風神脚がいい。強風神脚は全段ヒットするわけではないが、それでも威力は大きい。

一応、チチの連続技も紹介しよう。地上は近距離立ち弱パンチ→キャンセル強雷神拳が入る。雷神拳はリーチが短く、通常技をたくさん入れるとつながらないのが難点。

チチは空中で出せる必殺技がないので、空中連続技はネネにまかせよう。

立ち強パンチでボクッ、



しゃがみ弱キックをピシピシ…





ふーじんきゃく―。ゲシゲシゲシゲシ…

浮かせて弱Pを当てて…



さらに下降攻撃を当てて浮上、風神脚につなごう





ダッシュ弱Pで少し浮上。弱Kを当てる

必殺技コマンド表

技名	属性	コマンド
チチ・ネネ入れかえ	無属性	ABCD同時押し
くるりんこ投げ	風（接近）	↓↙←↓↘→C
雷神拳	雷（チチ）	→↓↘+AorC
風神脚	風（ネネ）	↓↙←+BorD
まねまねアタック	雷風	→←→+AorC
とんでけパンチ	雷風	←ため→AorC

天変地異技	属性	コマンド
ぽこぽこドロップ	風	↓↘→↓↘→+D

▶神凰拳

死神イグレット



イグレットが地上で使っていく連続技は、おもに2つほどある。

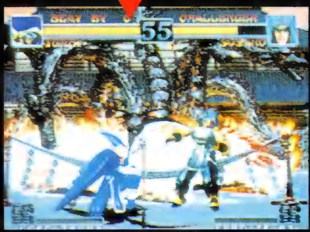
密着状態からしゃがみ弱パンチorしゃがみ弱キック×3→キャンセル強ブランブルリング。しゃがみ弱攻撃を欲ばりすぎて、たくさん入れてしまうと、ブランブルリングが空振りしてしまうので、気をつけたいところだ。

密着状態からしゃがみ弱パンチ（しゃがみ弱キック）×3→しゃがみ強パンチ（1段目）→遠距離立ち強キック→吹っ飛ばし攻撃。かなり強力な連続技で、最後の吹っ飛ばし攻撃を、ブランブルリング（C+D）に変えてもいい。

空中連続技は、上昇攻撃→弱キック→強キック→下降攻撃→弱キック→ダッシュ弱パンチ→強キック→キャンセルブランブルリング（C+D）。この空中連続技のポイントは、最後のブランブルリング。前の技がパンチ→キックというコンビネーションだから連続技コマンドで出せるという寸法だ。



しゃがみ弱Pを連発…（なんかこればっかり）



しゃがみ強Pのギロチンを当て…



立ち強K→吹っ飛ばし。なかなか格好いい



まずは浮かせて弱K→強K…



下降からB。他キャラと大差ない流れだ



最後は連続技コマンドBを使おう

必殺技コマンド

ソウルスラッシュ	属性 雷
←ため↓↘→＋AorC	
リッパーハーケン	属性 雷●
←ため→＋BorD	
ブランブルリング	属性 雷○◎
↓ため↑＋BorD	

天変地異技	
トラップエッジ	属性 雷
←ため→↘↓↙←＋AB	

酒の神 酒天童子



まず地上での連続技だが、しゃがみ弱キック×4→キャンセル鬼拳が、お手軽で攻撃力もありかなり強力。しゃがみ弱キック連発から、届かなくなる直前にキャンセルして鬼拳を出せばいい。ダッシュ弱パンチを引きつけて当てたあとにつなぐこともできる。

また、しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強パンチ→遠距離立ち強キック→吹っ飛ばし攻撃という組み合わせでも、つなげることができるぞ。

空中連続技は、上昇攻撃→強キック（2ヒット）→下降攻撃→弱キック→ダッシュ強キック（1ヒット）→強キック（2ヒット）。ジャンプ強キックの2段目は当たった相手をたたき落とすのだが、そこに下降攻撃を当てれば引き戻せるので、さらに弱キックを当てることができる。そのあとはすぐにダッシュして、強キックを連打すればOKだ。

ただ、酒天童子は前述の地上連続技が強いので、無理に空中連続技を狙う必要はないだろう。



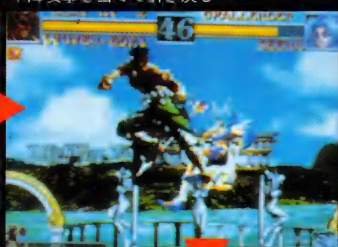
うをぉー！。パワーキャラ。にや



ぬんぬんぬん…



強Kを食らって落ちていく相手に…



下降攻撃を当てて引き戻し…



そこから弱K、さらにダッシュして…



強K連打。やはりパワーキャラ。にやり

必殺技コマンド表

鬼骨砕き	属性 火●
↓↘→＋BorD	
金剛弾き	属性 火
→ため↑＋AorC	
濁流灘	属性 水（接近）
↓↙←→＋AorC	
鬼拳	属性 火○
→↓↘＋AorC	

天変地異技	
轟炎酒	属性 火
←↙↓←↙↓＋AB	

人魚姫シーナ



必殺技コマンド表

シーランチャー　属性　水◎
←ため→＋AorC
テイルウイップ　属性　風●◎
←ため→＋BorD
ドルフィンロール　属性　風
↓ため↑＋BorD
アクアベール　属性　水
↓↘→↓↘→＋B

天変地異技
バブルスパイク　属性　風
←↙↓↘→＋AB

地上での連続技は、簡単なものが2つほどあるので紹介していこう。

密着状態からしゃがみ弱キック×3→キャンセル強ドルフィンロール。しゃがみ弱キックを2発にすれば、キャンセルで強テイルウィップにつなぐこともできる。

2つ目は、密着状態からしゃがみ弱パンチ×4→遠距離立ち強キック→キャンセル強シーランチャー。

これらの連続技は、相手との距離に応じてしゃがみ弱攻撃の回数を変えていく必要があるので注意したい。特にドルフィンロールが空振りしてしまったら、連続技を食らってしまうはめになるぞ。

空中連続技は、上昇攻撃→強キック→下降攻撃→弱キック→ダッシュ弱パンチ→キャンセルテイルウィップがあり、ダッシュパンチからでも、キック→パンチという連続コマンドが成立するので、最後のテイルウィップを連続技コマンドで出せることを頭に入れておこう。

やはり最初は素早い弱攻撃



そこから強Kにつないで…





シーランチャー。お手軽連続技だ

浮かせたらいきなり強Kを当てて…





下降→弱Kとつないで…



ダッシュ弱PからC+D。ためなくても出せる

貧乏神紊天



必殺技コマンド表

濡縛巾　属性　水●
→↘↓↙←＋A
災念弾　属性　風◎（空中）
↓↘→＋AorBorC
腰旋念珠　属性　水◯
↓↙←＋D

天変地異技
濡縛転氷　属性　水　（濡縛巾の後）
↓↘→↓↘→＋CD

地上で狙っていける連続技としては、（密着から）しゃがみ弱パンチ×2→立ち弱パンチ→吹っ飛ばし攻撃（1段目）→キャンセル濡縛布（出せる状態の時のみ濡縛転氷までつながる）がある。紊天の吹っ飛ばし攻撃は、ヒットしてもなぜか吹っ飛ばないので濡縛布がつながるのだ。

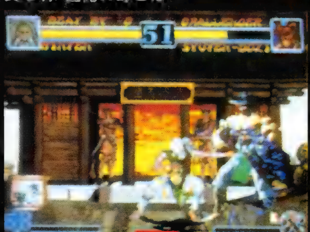
ただし、しゃがみ攻撃からは吹っ飛ばし攻撃につながらないので注意。

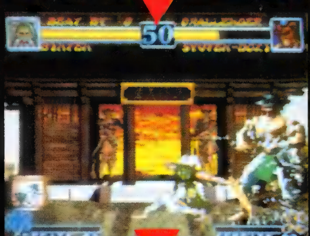
ちなみに、しゃがみ弱パンチを1発にすれば、ダッシュ強キックからつなげることもできるぞ。

その他、しゃがみ弱パンチ→近距離立ち強パンチ→前進攻撃→キャンセル腰旋念珠も入る。

空中連続技は、上昇攻撃→強パンチ→下降攻撃→弱パンチ→ダッシュ強パンチ→強パンチ→キャンセル災念弾(A)がいい。最後の災念弾は遅れて当たるのだが、空中連続技のあとは打撃受け身を取らない限り、着地までガード不能なのでヒットするぞ。

変な弱P連発のあとは…





変な吹っ飛ばしにつなげば…



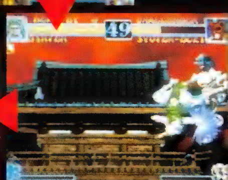
濡縛布も連続技になるのだ



浮かせたあとは強Pが使える。まず1発…



下降→弱Pのあとダッシュして2発…



最後は下向き災念弾が超遅れて当たる



押し出しジントリック

プレイする前に押さえたい!! ゲーム概要と連鎖講座!

解析／Dr.ちら

前号では、この『押し出しジントリック』に登場するキャラのプロフィールを中心に紹介した。今回は、こちらを待ち受ける3人のボスキャラ紹介、そして次号よりスタートする攻略の前に、もう少しくわしくこのゲームを説明していこう。

ADK	パズル	74M			
MVS	発売日未定／価格未定	カセット	発売日未定／価格未定	CD	発売中／4,800円

ゲームをはじめる前に必ずお読みください

このゲームには、全部で8つのステージがある。

前半面は、従来の落ちモノパズルのノリでプレイできるが、後半面、特に6面以降はただ連鎖を組むだけでは、なかなか勝たせてくれない。

つまりレベルが面数ごとに決まった数値に定められていて、高次面に進むにつれて、設定レベルが高くなるというわけ。また一定時間ごとにもレベルは上昇していくのだ。

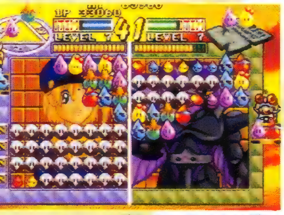
勝つためには、とにかく相手より早く連鎖攻撃を仕かけること。

相手から先手の連鎖攻撃を受けてしまったら、もう大変！連鎖攻撃で送られてきた石化スライムや、休眠スライムを消すのに時間がかかってしまって、相手に反撃するチャンスも少なくなってしまう。とにかく先手必勝だ!!

従来の落ちモノと違うポイントはこの3つ!!

このゲームには、従来の落ちモノパズルのシステムと共通する部分もあるが、まったく新しいシステムも3つある。

1 横方向へのG



消したスライムは横にいる相手に攻撃する

従来のパズルゲームは上から下へブロックなどが落ちてくるため、下へ重力がかかっていたが、このゲームの場合、画面端の横の砲台から相手の方向に向かってスライムを発砲するため、相手側の方向に向かって重力が働く。

2 アイテムゲージ

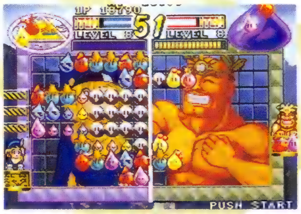
それぞれのキャラには『好みの色』があり、その色を消すにしたがってこのアイテムゲージが上昇し、満タンになるとアイテムを使用することができる。

キャラによっては、アイテムを複数ストックできるエライキャラもいる。



自分の好きな色を消すとゲージが上昇し、一杯になるとアイテムが使える

3 強制発射



あまりノロノロと撃たないでいると、勝手に撃たれてしまう。結構ツライ

レベルの横についているゲージは、実は発射台から強制的にスライムが発射されてしまうまでのカウントゲージになっている。

カウントがゼロになると、スライムが強制発射されてしまうゾ。

ここで、簡単にカウントゲージについて説明しよう。

NEXTの場所にいるスライムを発射台に転送すると、今までの残量にかかわらず、ゲージが満タンになり、発射可能になってから初めてゲージが減りはじめる。

これは、一定時間ごとに1ゲージずつ減っていくが、面数によるレベルが高いほど減るスピード（レベルMAXまで）が早くなる。

使えば必ず役に立つ!!各キャラのアイテムを公開

伊賀の鷹ノ目

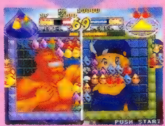
●色遁の術



このアイテムに触れたスライムと同じ色のスライムを、すべて別の色に変えてしまう。3つまでストック可能だ。

サブバーグ・フングニール

●兄貴のパワー



このアイテムを兄貴（消せない）に変えたい色のスライムの上に置いてから連鎖すると、相手にそれを送り込める。

ルーシャ・フィノ

●マジック・ボム



スライムに触れると大爆発を起こし、周りのスライムを消しさるアイテム。ピンチの時に使うのが効果的。

シーラ・フレイ

●目覚まし



休眠スライムを起こし、ただのスライムにするアイテム。うまく消せば、大連鎖というのもありえる。

ギムリ

●ハンマー



自分の陣地の石化スライムを、中央ラインより遠いものから3個ずつ壊す。ピンチの時はかなり役立つアイテムだ。

ピューキー

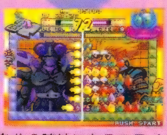
●サンダー



縦一列分すべてのスライムを消すのと同時に、縦一列に触れている石化スライムを壊し、休眠スライムを起こす。

ダーク・スナイパー

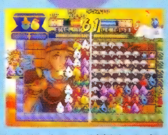
●闇夜のカラス



自分の陣地にあるスライム（石化、休眠も含む）を、一列分相手側に押す。守りよりも攻めに適したアイテムだ。

カイリーン

●スペシャルスタァ



このアイテムが触れた色のスライムを、すべて消してしまう。うまく使えば一気に大連鎖が狙える。

まずは基本を押さえよう!! ためになる『連鎖講座』

連鎖講座1 超基礎編

このゲームは、連鎖消しを数多くすることによって、相手に『石化スライム』や『休眠スライム（サブ・バーグは兄貴スライムも使える）』を、連鎖の数に応じて押し出すことができる。

だから、たくさんの連鎖をすることによって、あっという間に敵の陣地を石化スライムだらけにしてしまうことも可能なのだ。

これからはじめる連鎖講座をちゃんと全部読めば、君も余裕で大連鎖ができるようになると思うので、がんばってくれ!!

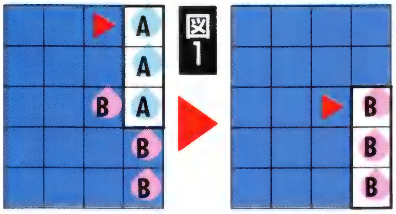
1時間目 スライム君の消し方

スライムは、縦・横に3匹以上つなぐと、消すことができる。

2時間目 連鎖ってなに？

〝図1〟のように1回消えたあと、また連続で消えることを『連鎖』という。〝図1〟は2回連続で消えたので2連鎖ということになる。

図1



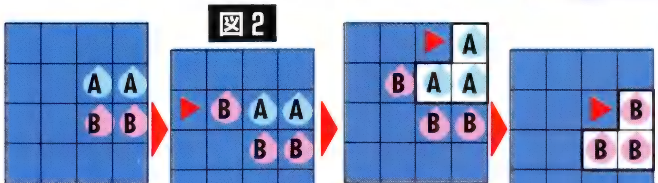
①スライムを3匹以上つなぐと消せる ②2回連続で消えると2連鎖

3時間目 イメージしてみよう

Aスライムを消して、Bスライムを連鎖させてみよう。

考え方としては、〝図2〟のようにAとBのスライムを2匹ずつ隣にならべて、Aスライムの上にBスライムを1匹置いてから、Aスライムを3匹つなげて消せば、Aスライムの上にいたBスライム1匹は相手の方向にかかる重力のため、横に落ちてBのスライムが3匹つながって連鎖になるのだ。

図2

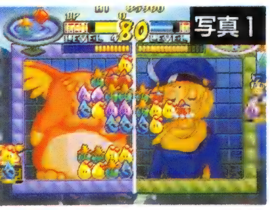


①まず、2匹ずつ縦に並べる ②次にAの横にBを置く ③Aを3つそろえて消す ④Bが移動して連鎖を起こす

4時間目 余計なスライムの処理

はじめて連鎖を組んでみる人にとって、余計な色のスライムは邪魔でしょうがないと思う。このゲームは縦・横に8マス分もスライムを置くスペースがあるのだから、余計なスライムは、〝写真1〟のように画面の端に寄せていった方が地形がキレイになり、連鎖が考えやすくなるだろう。

写真1



邪魔になりそうなスライムは端に集めよう

5時間目 連鎖の作り方のコツ

まず縦・横どちらかに、同じ色のスライムを2匹並べること。

なぜかというと、そうすることによって連鎖を組む仕かけが見やすくなり、間違えて先に消してしまったりするミスが少なくなる。また縦・横にそろっていれば、複数連鎖も考えやすくなるのだ。

それから、簡単な連鎖のパターンを覚えていくことも、〝連鎖初心者〟の方にはぜひオススメしたい。



このように見やすいように組んでいくのが基本だ

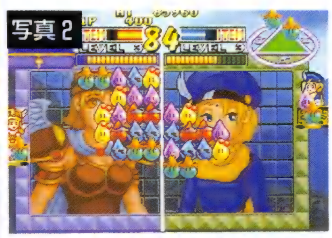
6時間目 複数連鎖を狙う時の注意

まず、同じ色のスライムを、連鎖できそうな分だけ、2匹ずつ横に並べる。

その時、同じ色のスライムで連鎖の仕かけを多く作ってしまうと、5種類のスライム（タイムがゼロになると全キャラ6種類に増えるが、サブバーグはタイムに関係なく6種類）が同じ確率で落ちてくるため、同じ色のスライムを複数待つ結果になってしまうので、待つスライムはなるべく散らそう。

特に後半面は〝写真2〟のように相手から先制攻撃を受ける可能性が高くなるとともに、待ちスライム以外の色のスライムも無駄に積もってしまうぞ。

写真2



反撃を受けても平気なように散らしておこう

検証!! これが墓穴連鎖だ！

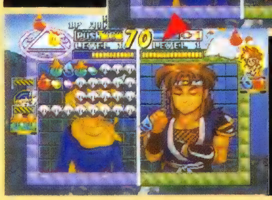
墓穴連鎖とは、自分が相手に石化スライムなどで攻撃したことがきっかけで、相手に連鎖させてしまう読んで字のごとく、〝墓穴を掘ってしまう〟連鎖のこと。

〝写真3〟を参考に、自分の攻撃で相手に連鎖させないように、充分気をつけよう。

写真3



完璧に偶然だが、こんな状態の時に連鎖をしてしまうと…



相手に押しやったスライムが原因で連鎖してしまい、こうなってしまう

トリッキーな連鎖もあるよ

この『押し出しジントリック』には、通常起こる連鎖の他にも偶然性の高い特殊な連鎖もある。

ここではその連鎖を2つ紹介しておこう。

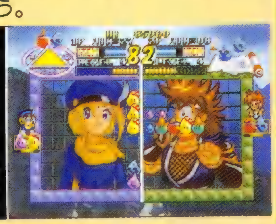
検証!! これが追い討ち連鎖！

追い討ち連鎖とは、〝写真4〟のように連鎖攻撃のあとに「押し出す力」が働いて、再度連鎖させることを、追い討ち連鎖という。

写真4



一見、普通の連鎖パターンに見えるが連鎖後、押し出す力が働き…



さらに連鎖！ 休眠スライムが相手にいく

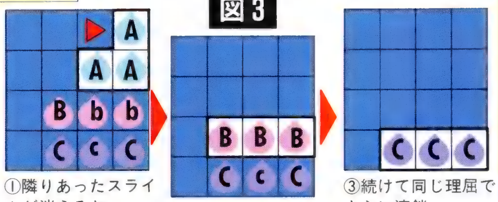
連鎖講座2 ちょっと高度編

7時間目 休眠スライムの連鎖

休眠スライムを利用した連鎖の場合は、休眠スライムを起こしたと同時に、連鎖に持っていける〝図3〟のような形が最も理想的。

休眠スライムを含めて同じ色のスライムを3匹つないでも、結果的には休眠スライムを起こさないと消せないということを利用した消し方なのだ。

図3



①隣りあったスライムが消えると ②休眠スライムが目を覚まして連鎖が… ③続けて同じ理屈でさらに連鎖

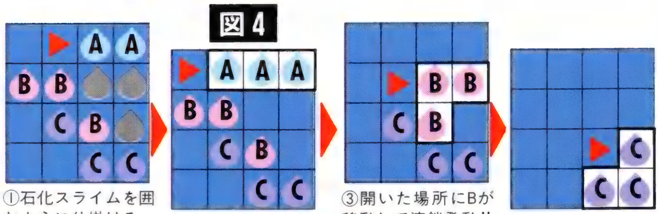
8時間目 石化スライムの連鎖

石化スライムを利用した連鎖の場合は、消したい石化スライムが消えたあと、その場所の地形が少し変わってしまうことを考えて連鎖を組んでおく。最後に消したい石化スライムを消せばできあがり。

〝図4〟のように石化スライムの土台を利用して連鎖を組んでいき、最後に土台を破壊するといった感じで石化スライムを有効利用しよう。

※【休眠スライム】は、隣でスライムを消すまで起きない（アイテムの目覚ましを使えば起きる）。【石化スライム】は隣でスライムを消せば一緒に消すことができる（アイテムのハンマーを使えば破壊することができる）。

図4



①石化スライムを囲むように仕掛ける ②スライムを消すと石化スライムも消滅 ③開いた場所にBが移動して連鎖発動!! ④同じくCも移動して連鎖を起こす

やはりいました隠しキャラ ボスキャラと一緒に登場だ!!

悪神 ロキ

反乱に失敗したため、2人の息子（ヨルムガンド、フェンリル）とともに瓶に封印されたいた悪神。

何者かの手によって封印を解かれ、再び世界を手に入れるため動き出した。



年齢：不明
性別：男
種族：巨人族の血を引く神
性格：非情、気分屋
好きな物：酒、金髪、騙すこと
嫌いな物：封印、瓶、ノルニル
好きな色：赤&紫
アイテム：16tボム

使用コマンド
ルーシャに合わせて↑＋Bを押しながらA

1人だけノリが違う男 リュー・イーグル

あの『ニンジャコマンドー』の主人公。この世界では隠しキャラとして参上。

ブラックホールの術を試みたが失敗したため、この見知らぬ世界に流れついた。しかし、本人に反省の色はない。



年齢：推定35歳
性別：男
種族：人間（職業は風魔忍者。別名32代目風魔小太郎）
性格：ひたすら熱い、生真面目
好きな物：峰打ち、盆栽、炎、肉、刺身、夕陽
嫌いな物：化物、信長、機械、殺生
好きな色：紫
アイテム：爆烈究極拳

使用コマンド
サブバークに合わせて↑＋Bを押しながらA

大蛇 ヨルムンガンド



年齢：不明
性別：男
種族：ロキの次男
性格：冷酷、サディスティック、ヒステリー気味
好きな物：瓶、弱い物いじめ
嫌いな物：封印
好きな色：緑
アイテム：デンジャラス・ボム

使用コマンド
シーラに合わせて↑＋Bを押しながらA

フェンリルと同じく、ロキとともに反乱を起こした者の1人であり、ロキの次男。とにかく冷酷、兄のフェンリルとは基本的に違う。まさに蛇そのものといった感じだ。

怪狼 フェンリル



年齢：不明
性別：男
種族：ロキの長男
性格：キレると凶暴（普段は穏和）
好きな物：満月、料理、羊
嫌いな物：封印、瓶、騙されること
好きな色：黄
アイテム：睡魔

使用コマンド
ピューキーに合わせて↑＋Bを押しながらA

父であるロキに従い反乱を起こしたため、瓶に封印されていた。ロキの長男だが、普段はおとなしい。しかし、だますようなことをすると、とたんに凶暴になってしまう。

ハラハラ&ドキドキを使いこなせ!!



わくわく7 WAKU WAKU SEVEN

今回は、特殊操作ならびにすべてのキャラクターの通常必殺技を紹介しよう。

また、各キャラの『ドキドキアタック』の画面写真も公開だ!!

サンソフト	格闘アクション	容量未定
MVS 発売日未定 価格未定	カセット 発売日未定 価格未定	CD 発売日未定 価格未定

特殊操作説明

起き上がり時

起き上がり時に特殊なコマンドを入力することにより、移動や攻撃が可能となる。

プレイヤー右向きの場合、→で前移動起き上がり、←で後ろ移動起き上がりとなる。

起き上がり攻撃は、↖or↑or↗のレバー入力のみで、ボタン入力は必要ない。

またダウン中にボタンを連打することにより、ダウンしている時間を短縮させることができる。



ダンディーJの起き上がり攻撃がヒット

投げ

各キャラともそれぞれ受け身不可能な「わくわく投げ」（相手の近くで→↘↓↙←＋D）と、通常投げ（相手の近くで←or→＋B）の2種類を持っている。

爆皇雷とポリタンクZをのぞく他のキャラは、これに加えて空中投げ（空中敵の近くで↑以外＋B）を持つ。

またアリーナは、さらに通常投げをもう一つ（相手の近くで←or↑＋D）持っている。

「わくわく投げ」以外の投げは、投げられ中（つかまれてから一定時間内）に↙or↓or↘＋ボタンいずれかを入力することで、投げられたあとに受け身を取り、構えに戻ることができる。



アリーナの通常投げ、ピップスプリンガー

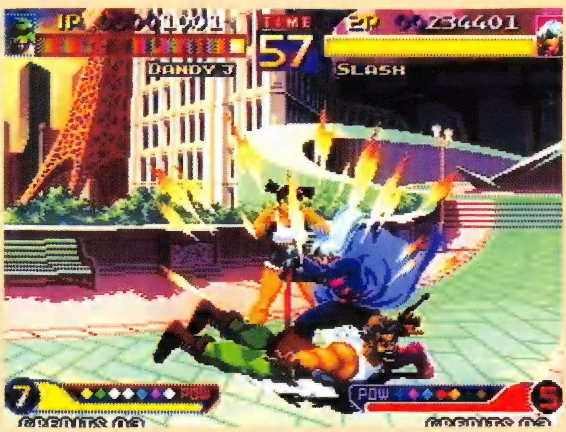


まるるんのわくわく投げ、まるるんビンタ

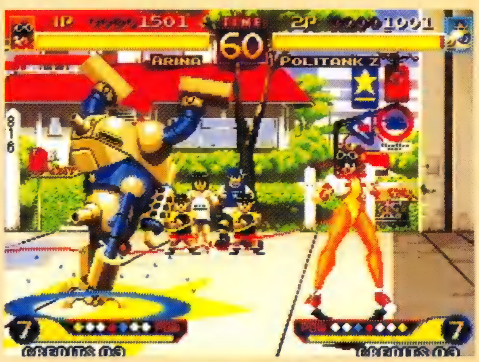
追い討ち攻撃

相手がダウンしている時に↖or↑or↗＋ボタンいずれかを入力することにより、追い討ち攻撃が可能となる。

この追い討ち攻撃は、一定の範囲内では自動的に誘導されるので、結構アバウトに出してもOKだ。



追い討ち攻撃（スラッシュ）



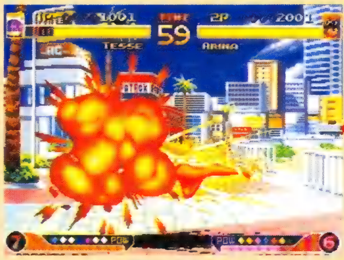
投げ受け身（ポリタンクZ）

多彩な攻撃方法が魅力 わくわくパワーチャージ

7つまでストック可

対戦相手を攻撃したり攻撃をガードしたりすると、画面下のゲージが少しずつたまっていく。

「わくわくゲージ」はゲージがいっぱいになるとストックされ、持っている「わくわくボール」の数（最高7個）までためることができる。



アリーナのハラハラアタックが炸裂!!



ガードしているティセに…

4通りの使用法

ゲージがたまると、各キャラクターのコマンド入力によって、「ドキドキアタック」「ハラハラアタック」「スーパーモード」「通常必殺技のパワーアップ版」の4通りの使用が可能となり、「わくわくパワーチャージ」が1ストック分（数字が1個）消費される。

「ハラハラアタック」はガード不能技。また「スーパーモード」はABCD同時押しで一定時間攻撃力と防御力がUPする。（スーパーモードは仕様変更の可能性あり）

ボールストック

CPU対戦の場合、1ステージ目は「わくわくボール」は「1」。ステージをクリアすることによって、「わくわくボール」が手に入り、「わくわくボール」の数字が「2」「3」…と増えていき、7人のキャラクターをすべてクリアした時点で「7」のフルチャージになる。

対人戦の場合、両者とも初めから「7」のフルチャージとなる。



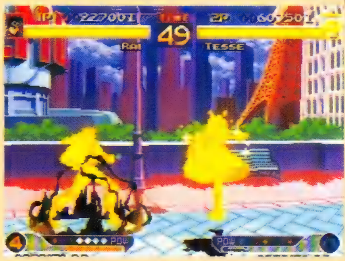
ティセの通常技がまるるんにヒットすると…



わくわくゲージが一杯に（ゲージが6から7に増えた）



ドキドキアタックを出す（ゲージが7から6に減る）



2人ともスーパーモードになるところ



ゲージ使用必殺技（ティセのちくちく）

Q&A

『わくわく7』開発インタビュー

Q：まず「わくわく7」のコンセプト、魅力についてお聞かせください。

A：コンセプトは、「明るく、楽しく、元気に格闘!!」

魅力は、「見ているだけで、わくわくしてくるキャラクター!」、「そのキャラクター達が、華麗な背景の中で、滑らかに動きまわる!!」、「そして、わくわくパワーチャージによる多彩な攻撃!!!」

とにかく、すべてのキャラクターに注目して欲しいです。

Q：以前発表された『ギャラクシーファイト』（以下GF）と世界観などに共通点はあるのですか？

A：世界観という点では、まるっきり別物です。ただ、キャラクターの中にGFと関連があるようなヤツはおりますけど。

Q：キャラクターがかなり個性的ですが、設定を決める時のお話などあればお聞かせください。

A：まず基本となる設定を決めて（「男の子」とか「怪獣」とか）、各デザイナーがそれについてアイディアをいくつか出して、それから絞り込んでいくといった感じで…。

初期の「まるるん」なんかはけっこう怖かったり、「ダンディーJ」は、メカ軍人だったりしてました。

Q：初心者向けに配慮がなされているといった印象を受けましたが…。

A：操作系は、シンプルとはいいがたいのですが…（むしろGFの方がシンプル）。ただ、キャラクターで共通なコマンド（ハラハラアタック、わくわく投げ等）があるところや、ボタンはどれでもいいといった技（投げ受け身、追い討ち攻撃等）は、初心者でもやりやすいのではないかと。

あと、初心者向けの配慮としては難易度かな（苦笑）。

Q：「ドキドキアタック」と「ハラハラアタック」をシステムに組み込んだ理由をお聞かせください。

A：「ドキドキアタック」は、やはり一発逆転できる技が欲しいな、と。「あたってくれぇ」とドキドキしながら出してください。

「ハラハラアタック」は、攻撃が出るまで異常に時間がかかるが、技が出てしまえば防御することができず、威力もかなりあるといったものです。技を出す方も出された方もハラハラすることでしょう。実用性はないが思わず出したくなるような、見た目にかっこいい（またはおもしろい）技が欲しかったので、組み込みました。

Q：最後にネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A：『ギャラクシーファイト』から『わくわく7』へと、ゲームの見た目は、大きく変わりましたが、ゲームの本質（それと制作スタッフの魂）は、変わっていません。

みなさんにわくわくしてもらえる作品になるように、現在制作進行中です。お楽しみに！

キャラクター別コマンド

全キャラ分の通常必殺技コマンドを一挙掲載。指折り数えながら発売を待とう!!

爆皇 雷

電撃わんぱく少年



●必殺技

イナズマキャノン1　↓↘→+A　（空中入力可能）
イナズマキャノン2　↓↘→+B　（空中入力可能）
イナズマキャノンWP　↓↘→+AB　（空中入力可能）
イナズマクラッシュ1　↓↙←+A　（スーパー状態のみ空中入力可能）
イナズマクラッシュ2　↓↙←+B　（スーパー状態のみ空中入力可能）
イナズマクラッシュWP　↓↙←+AB　（スーパー状態のみ空中入力可能）
イナズマアッパー1　→↓↘+A　（上昇中敵ダメージ時ボタン連打で攻撃継続可能）
イナズマアッパー2　→↓↘+B　（上昇中敵ダメージ時ボタン連打で攻撃継続可能）
イナズマアッパーWP　→↓↘+AB

●わくわく投げ

大回転ハイジャンプ投げ
敵の近くで→↘↓↙←+D

●通常投げ

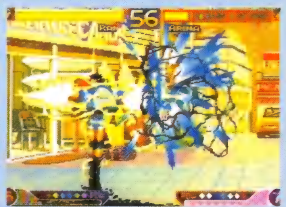
パチキスマッシュ　敵の近くで→or←+B

●空中投げ

――――――



雷はドキドキアタックを2つ持つ



ハラハラアタックも公開だ!!

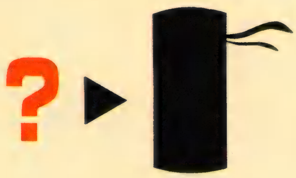


キャラクターセレクト画面



まるるん　勝ちポーズ

パンフレットに気になる人影(?)を発見! ま、まさかコイツは……!?



スラッシュ

流浪の剣士



●必殺技

スラッシュショット1　↓↘→+A
スラッシュショット2　↓↘→+B
スラッシュショットWP　↓↘→+AB
スラッシュバリヤー1　↓↙←+A
スラッシュバリヤー2　↓↙←+B
スラッシュバリヤーWP　↓↙←+AB
スラッシュダイナミック1　→↓↘+A
スラッシュダイナミック2　→↓↘+B
スラッシュダイナミックWP　→↓↘+AB
スラッシュテレポート1　←↓↙+A　（現地点から斜め後方空中に移動）
スラッシュテレポート2　←↓↙+B　（現地点から真上空中に移動）
スラッシュテレポート3　←↓↙+C　（現地点から斜め前方空中に移動）
スラッシュテレポート4　←↓↙+D　（現地点から前方に移動）
空中スラッシュテレポート1　空中で←↓↙+A　（現地点から斜め後方地上に移動）
空中スラッシュテレポート2　空中で←↓↙+B　（現地点から真下地上に移動）
空中スラッシュテレポート3　空中で←↓↙+C　（現地点から斜め前方地上に移動）
空中スラッシュテレポート4　空中で←↓↙+D　（現地点から前方に移動）

●わくわく投げ

スラッシュコレダー　敵の近くで→↙↓↘←+D

●通常投げ

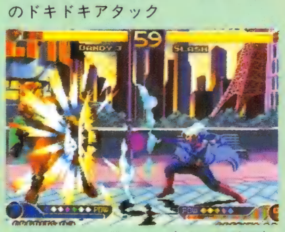
キックターンスロー　敵の近くで→or←+B

●空中投げ

キックターンスロー　空中敵の近くで↑以外+B



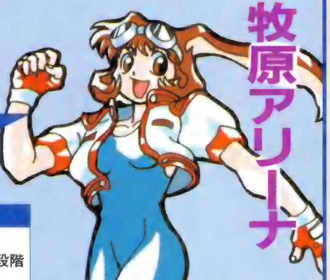
剣で斬りつけるのか？　スラッシュのドキドキアタック



スラッシュショット（ゲージ使用）

牧原アリーナ

炎のおてんば娘



●必殺技

アリーナビーム1　↓↘→+A　（空中入力可能、ボタンを押す時間で強さが4段階に変化）
アリーナビーム2　↓↘→+B　（空中入力可能、ボタンを押す時間で強さが4段階に変化、地上時は斜め上方向に空中時は斜め下方向に発射する）
アリーナビームWP　↓↘→+AB　（空中入力可能）
アリーナトルネード1　↓↙←+C　（ボタン連打で最高8回攻撃継続可能）
アリーナトルネード2　↓↙←+D　（ボタン連打で最高8回攻撃継続可能）
アリーナトルネードWP　↓↙←+CD
アリーナクラッシュ1　→↓↘+A　（上昇中ボタン連打で攻撃継続可能）
アリーナクラッシュ2　→↓↘+B　（上昇中ボタン連打で攻撃継続可能）
アリーナクラッシュWP　→↓↘+AB

●わくわく投げ

フェイスクラッシャー　敵の近くで→↘↓↙←+D

●通常投げ

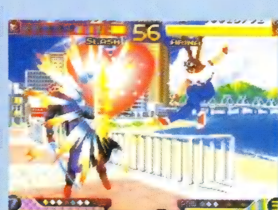
バックスロー　敵の近くで→or←+B
ヒップスプリンガー　敵の近くで→or←+D

●空中投げ

アリーナタングル　空中敵の近くで↑以外+B



アリーナのドキドキアタックは乱舞系の技のようだ



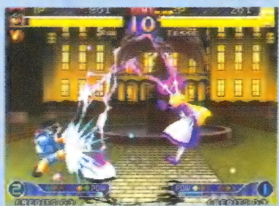
ハートがかわいい、アリーナビーム（ゲージ使用）

ティセ=ロンブローゾ
少女人形



●必殺技	
あれこれポイ1	↓↘→+A（ボタンを押す長さの違いで8種類）
あれこれポイ2	↓↘→+B（ボタンを押す長さの違いで8種類）
あれこれポイWP	↓↘→+AB（ボタンを押す長さの違いで6種類）
ちくちくアタック1	→↓↘+A
ちくちくアタック2	→↓↘+B
ちくちくアタックWP	→↓↘+AB
ちゅーちゅーアタック1	←↓↙+A
ちゅーちゅーアタック2	←↓↙+B
ちゅーちゅーアタックWP	←↓↙+AB
電子光線1	↓↘→+C
電子光線2	↓↘→+D
電子光線WP	↓↘→+CD
●わくわく投げ	
ぐるぐるぱぁ	敵の近くで→↘↓↙←+D（空中入力可能）
●通常投げ	
こっちきちゃやです	敵の近くで→or←+B
●空中投げ	
空中こっちきちゃやです	空中敵の近くで↑以外+B


ティセはドキドキアタックも光線技


電子光線（通常必殺技）

ダンディJ
トレジャー！ハンター

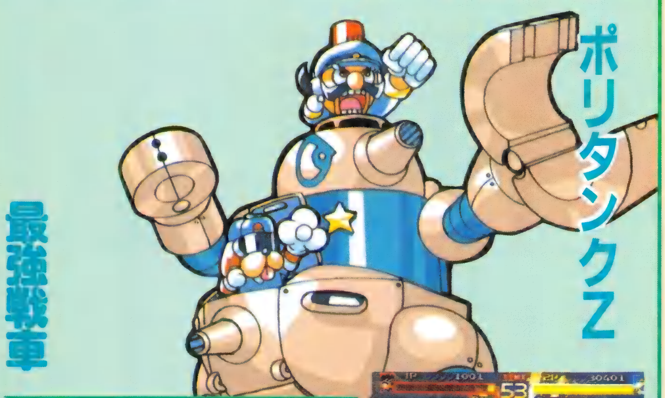


●必殺技	
必殺ロープ	↓↘→+AorB
必殺ロープWP	↓↘→+AB
しゃがみ必殺ロープ	↓↘→+CorD
しゃがみ必殺ロープWP	↓↘→+CD
空中必殺ロープ	空中で ↓↘→+AorB
空中必殺ロープWP	空中で ↓↘→+AB
必殺ロープ連発花火	必殺ロープ中 AorB
しゃがみ必殺ロープ連発花火	しゃがみ必殺ロープ中 AorB
空中必殺ロープ連発花火	空中必殺ロープ中 AorB
必殺ロープ強引低気圧	必殺ロープ中 ←+AorB
しゃがみ必殺ロープ強引低気圧	しゃがみ必殺ロープ中 ←+CorD
空中必殺ロープ強引低気圧	空中必殺ロープ中 ←+AorB
必殺ロープ台風猛打	必殺ロープ最長時またはロープ強引低気圧中にレバー1回転+AorB しゃがみ必殺ロープ最長時またはロープ強引低気圧中にレバー1回転+CorD
必殺ロープ台風猛打WP	必殺ロープ最長時またはロープ強引低気圧中にレバー1回転+AB しゃがみ必殺ロープ最長時またはロープ強引低気圧中にレバー1回転+CD
空中必殺ロープ台風猛打	空中必殺ロープ最長時または空中ロープ強引低気圧中にレバー1回転+AorB
空中必殺ロープ台風猛打WP	空中必殺ロープ最長時または空中ロープ強引低気圧中にレバー1回転+AB
驚異人体発火拳1	→↓↘+A
驚異人体発火拳2	→↓↘+B
驚異人体発火拳WP	→↓↘+AB
●わくわく投げ	
上死下死点投げ	敵の近くで→↘↓↙←+D
●通常投げ	
万物豪速球投げ	敵の近くで→or←+B
●空中投げ	
空中万物豪速球投げ	空中敵の近くで↑以外+B


ダンディーなドキドキアタック？

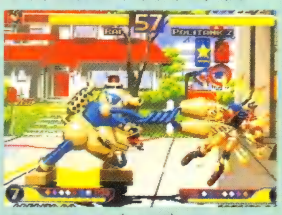

必殺ロープ台風猛打（ゲージ使用）

ポリタンクZ
最強戦車

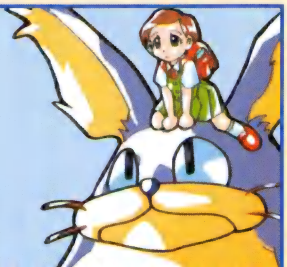


●必殺技	
Z弾（ゼットだま）	↓↘→+AorB（ボタンを押す長さの違いで5種類）
Z弾WP	↓↘→+AB
ドクドクスモーク1	↓↘→+C
ドクドクスモーク2	↓↘→+D
ぐるりんもぐりん1	↓↙←+C
ぐるりんもぐりん2	↓↙←+D
ぐるりんもぐりんWP	↓↙←+CD
●わくわく投げ	
人間大砲	敵の近くで→↘↓↙←+D
●通常投げ	
つかみ撃ち	敵の近くで→or←+B
●空中投げ	
――――――	


ポリタンクZのドキドキアタック


ドリルアーム（→+B）

まるるん
森の大将



●必殺技	
ぐるぐるパンチ1	↓↘→+A
ぐるぐるパンチ2	↓↘→+B
ぐるぐるパンチWP	↓↘→+AB
ぼでぇプレス1	↓↙←+C
ぼでぇプレス2	↓↙←+D
ぼでぇプレスWP	↓↙←+CD
ぶんぶんコプター1	→↓↘+A（空中入力可能）
ぶんぶんコプター2	→↓↘+B（空中入力可能）
ぶんぶんコプターWP	→↓↘+AB（空中入力可能）
●わくわく投げ	
まるるんビンタ	敵の近くで→↘↓↙←+D
●通常投げ	
ぽーい	敵の近くで→or←+B
●空中投げ	
空中ぽーい	空中敵の近くで↑以外+B


まるるんはドキドキアタックもかわいいぞ


わくわくアッパー（→+B）

※コマンドは各キャラクター右向き時のものです。また、画面はすべて開発中のものです。



今回は後づけ連鎖&アイテム使用講座ですぅ〜!!

マジカルドロップ2

データイースト	パズル	86M			
MVS	発売中 68,000円	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定

攻略／リトマス兄弟

**この号が出る頃には読者諸氏の周辺にも出まわりはじめているはずのマジカルドロップ2。
そろそろ町のゲームセンターで見かけた人もいるだろう。
前号では各モードやアイテムなどについて軽く触れたけど、今回はストーリーモードで重要になってくる連鎖の組み方や、ひたすらモードでのアイテムの使い方について、より突っ込んで触れていこうと思う。**

ストーリーモード

キャラクターを選んでCPUを相手に順番に戦っていくわけだが、2人目まではほとんど攻撃らしい攻撃をしてこないので、適当にやってもなんとかなってしまうものだ。しかし3人目のデビルからは多少勝手が違ってくる。このデビルが壁になってしまい、先に進めないという人もいるかと思う。

そういう人たちのために、今回は連鎖について、より突っ込んで説明していこう。

またデビルを含め、途中現れる敵キャラ（プレイヤーキャラとして選べない）3体についても、あとの方で少し紹介しているゾ。

最初のうちは、マジカルドロップ独自の「ドロップの組み替え」というものに手間取るかもしれないが、元になる連鎖の作り方自体は、他のいわゆる落ち物パズルゲームと呼ばれるものと大した違いはない。

後づけ連鎖のススメ

この手のパズルゲームをやり慣れている人もそうでない人も、コツさえつかんでしまえば（システムに慣れてさえしまえば）、簡単な連鎖くらいすぐに作れるようになると思う。まずは組み替えに慣れるように頑張ることだ。

このゲームは連鎖などでドロップが消えている間にも、プレイヤーキャラを左右に移動したり、ドロップを吸ったり投げたり消したりすることが可能で、これは特に意識しなくても自然にやっている人も多いと思う。

これを意識して利用すれば、連鎖している間にドロップを消すことで総消し数を増やしたり、一度はじまった連鎖の最後につなげてやることで、連鎖数を増やしたりといった実に効果的な使い方が可能になる。

後づけ連鎖

まず覚えて欲しい基本中の基本が後者の使い方で、通称「後づけ連鎖」と呼ばれるものだ。これは絶対頭に叩き込んでおこう。

マジカルドロップに必須ともいえる後づけ連鎖、これなくしてマジカルドロップを語ることなかれ、というほどに重宝すること請け合いだ。

ドロップが消えているわずかの間に、素早いレバー&ボタン操作で次々とドロップを消していけば、連鎖をつけ足していくことが可能なのだ。

これを使えばわざわざ苦労してドロップを組み替えなくても、レバーさばき次第で簡単に多段連鎖に仕上げることができるってわけだ。

しかし連鎖をつけ足すといっても、前のドロップが消えている間に素早く操作をおこなう必要がある。早過ぎると同時消しになってしまい（それでも総消し数は増えるが）、遅いと連鎖がとぎれてしまうので、これまた多少の慣れが必要かも知れない。

後づけ連鎖の2方法

さて、こんなに便利な後づけ連鎖、人によって2つの方法があるようだ。

1つはドロップを消したあとにひたすらつなげていくという方法で、もう1つはあらかじめ簡単な連鎖を組んでおき、その終り際（あるい連鎖途中）からつなげていくという方法だ。

どちらも大した差はないが、後者の方は途中で連鎖が切れてしまった場合でも、初めの連鎖分は確定している。

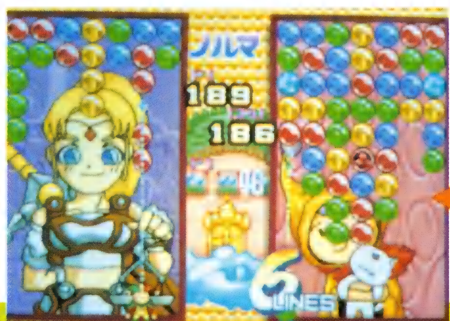
勢いでつなげようとしても、2連鎖・3連鎖でとぎれてしまうくらいなら、あらかじめ3連鎖くらいの仕かけを組んでからはじめた方が、5連鎖・



アイテムを組み込んだ連鎖だ



連鎖スタートと同時に赤をひろって…



終り際にくっつける

6連鎖になるのでずっとお得だ。

それと一連鎖だとすぐに終わってしまうので、多少の連鎖を組んでおいてからの方がつなぎもずっと楽でよいだろう。

さらにいえば、後づけ連鎖に何より必要なのは、素早くかつ正確な操作といえるので、そのための環境整備をしておくことをオススメする。

どういうことかというと、最初の仕かけの連鎖を起爆させる前に同色のドロップをくっつけておき、しかもある程度まとめて置いておくとよいというだけの話なので、難しく考える必要はない。

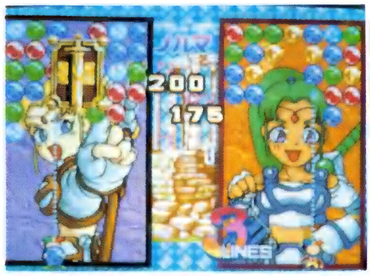
それをしないと、ドロップを吸い取ってから投げるまでの間に、余計な移動時間を取られてしまい、つながるものもつながらなくなってしまうぞ!

同色のドロップをくっつけて2つの塊にしておくだけでも、つながり具合が格段に上がる。

ここまで説明してきた後づけ連鎖、これをマスターしてしまえば随分違ってくるハズ。あとはこれにスペシャル玉を混ぜたりして効果的に使っていこう。


こうやってまとめると、あとが楽、いや本当に…。

ここだけの話


この一瞬を大事に使え

スペシャル玉は画面内の同色のドロップを全部消してくれるだけでもありがたいのだが、さらに一瞬ではあるが、画面が止まったようになるので、この間に連鎖をつけ足すドロップの色や場所などを素早くチェックしよう。

スペシャル玉以外の氷玉も、消した時に氷からドロップに変わる一瞬の間があるので、連鎖に氷玉を組み込むと、後づけ連鎖のドロップの移動にわずかばかり余裕ができるので少しお得。

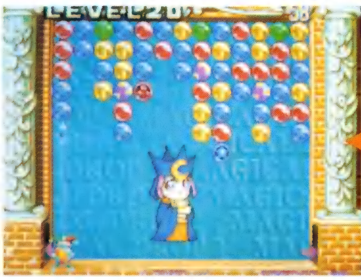
画面外にドロップやアイテムがハミ出してしまっても、それが消える分にはゲームオーバーにはならないが、スペシャル玉などのアイテム玉を画面外で消してしまうと、効力は発生しないのでもったいないことになってしまう。しかし画面最上段にあるアイテム玉の上に（画面外に）ドロップを乗せて消した場合は、ちゃんと効力を発揮してくれるので覚えておこう。


ここで使っても効果なし

最後にひたすらモードで有効なのがアイテムの増殖技だ。これは氷玉の上に矢印を2つ重ね、その上にアイテム玉を乗せるというもの。これで画面上の他の氷玉もアイテム玉に変化する。


準備完了、さぁ始めよう


増殖成功


とりあえず一個キープ

ただし、虹ドロップ以外は、変化したと同時に一緒に消えてしまうので、氷玉の一つを近くに置いておき、素早く手元に吸い上げることで残すことができる。

虹ドロップもそのままでは消えないが、巻き込まれて消えることがあるので、実行の際は氷玉の配置に気を配ろう。

まだまだいるゾ、こんな奴等！
敵紹介

デビル（3面）

前作ではプレイヤーキャラとして登場したデビル、セレクト画面にいないと思ったら、今回は敵（?）として登場。ひたすら消すだけなので、落ち着いて対処すれば大丈夫。しかし時としてそれが連鎖になっていたりするので侮りがたし…。


服の背中が気になるのは私だけか？

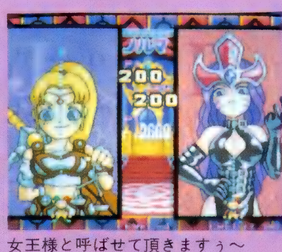
ストリングス（9面）

前作ボスのワールドを倒して次に出てくるのがこの〝マッチョマン〟ストリングスだ！氷玉を使っての一気大量消しは、その体格に似合った攻撃ぶりといえるだろう。攻撃パターン（こちらのドロップの上がり方）もなかなかいやらしいが、余裕があれば組み替えることでチャンスにもなる。


思わずアニキと呼びたくなる

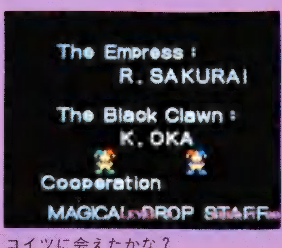
エンプレス（10面）

見た目はまんま女王様…。何か少しばかり意味が違うような気がしないでもないが…。しかしその攻撃ぶりは半端ではない。何よりひどいのは、こちらがどのキャラで攻撃しようが、フール並みに簡単な攻撃パターンになってしまうので、まんま自分に返ってきてしまうということ。中途半端な攻撃ではなく、一気にトドメをさしてしまおう。


女王様と呼ばせて頂きますぅ〜

ブラッククラウン（??面）

エンディングをよく見ると載っている、謎の隠れキャラクター。その正体や出現条件についてはここでは詳しく明かせないが、誰しもきっとその姿を目にしているハズだ…。習練に励めばきっと逢えるハズ、頑張って探して見よう。



コイツに会えたかな？



NEOドリフトアウト

ワークスマシンを駆り 世界各地のコースを 過激に闘いぬけ!!

ビスコ		レース		114M	
MVS	発売中 / ￥78,000	カセット	発売日未定 / 価格未定	CD	5月発売予定 / 価格未定

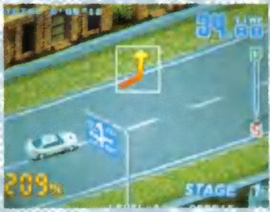
攻略／修羅騎士　鷹

3月号でも紹介したビスコの新作レースゲーム『NEOドリフトアウト』。今月は、前回紹介しきれなかった情報と、序盤のコース解説&自車性能を細かくチェック！

追加情報とおさらい

ズームイン&ズームアウト

ゲーム中、視点は自車を中心としているのだが、この時、スピードによって画面が変化するのだ。例えば、コーナーなど速度が低い時はライン取りがしやすいようにズームインし、直線などで速度が高い場合はコースが見渡しやすくなるようにズームアウトするのだ。



高速時はズームアウトするぞ



速度が低いと画面もアップに

腕で選べ！3つの車体

選べる3種の車には、それぞれ性能が違っている。性能は3つの項目で決められていて、「スピード」は加速力、最高速度に関係し、「コントロール」はその名の通りコーナリングのしやすさに、そして「ボディ」は車体の耐久性能に関係している。障害物にぶつかりすぎると車体の耐久力が落ち、同時に速度も落ちてしまうのだ。注意しよう！

車体解説

三菱・ランサー・エボリューション2

選択できる車の中では最もスピードが遅い。しかし、コントロール性能のよさとボディ耐久力の数値が、全車中トップという長所も備えているのである。

複雑なコーナーや、少々の悪路ならおまかせといった感じで、初心者にはもってこいの車だ。

しかーし！　その反面、後半戦は、スピードが遅過ぎるという欠点からも分かる通り、かなりの苦戦をしいられるのだ。ステージ6などは、かなりシビアになってくる。実は、真の上級者向けのマシンであったりもするのだ。



スバル・インプレッサ・WRX



車体の色がすべてブルーというのが印象的な車。

スピード、コントロール、ボディ、3つとも他の車に比べて平均的で、最もバランスのとれた車体といえる。しかしながら、長所的な部分に欠けているのが最大の短所でもある（？）。

この車は、なかなか安定感のある走りができるので、初心者から中級者向け。しかし、この車を乗りこなしていても後半ステージをクリアすることが非常に辛くなってくるのである。そういった場合は、ステップアップして、セリカに乗り換えるのがオススメ。

トヨタ・セリカ・GT FOUR・RC

この車の最大の長所として挙げられるのがスピード。選択できる車の中では、加速力、最高速がトップなのだ。しかしながら、スピードがある分コントロールがやや難しめになっている。よって、非常に細かなステアリングさばきが要求されるという、短所的な部分も持っている。上級者向けのマシンといえよう。

全ステージを評価“S”で通過できる性能を持っているので、是非とも乗りこなしてもらいたいぞ。というよりは、この車を使いこなさなければ、オールクリアは非常に難しいのである。



ステージ徹底紹介

プラクティスステージ



この面はゲームの内容を知るための、練習用のステージとなっている。タイムオーバー（時間切れ）でも次のステージに進めるので、いきなりゲームオーバーになることはないぞ。

このステージにあるコーナーは、全部で4つ。すべて簡単なコーナーで構成されている。が、練習ステージだからといって気を抜かずに走行して欲しいぞ。

ポイントとしては、アクセルを全開にしつつ、コースアウトしないように走り抜けること。コースの外を走ると、スピードが落ちてしまうからだ。練習ステージといっても油断せず、なるべくコースアウトしないクセをつけよう。

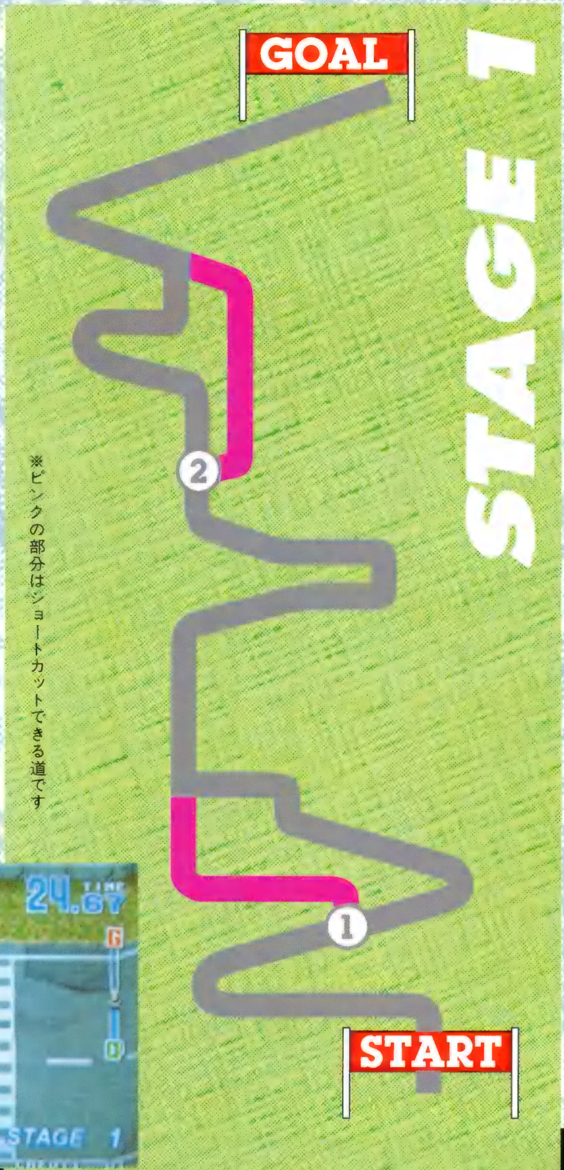


簡単なカーブばかりだ



コースからはみ出るとスピードが落ちてしまう。気をつけよう

ステージ1



※ピンクの部分はショートカットできる道です

このコースは、舗装路なので走りやすく、難しいと思われるコーナーもあまりないので、ごく普通に走っても一応クリアが可能。

しかし、チェックポイントを越え、第1コーナーを曲がったあと、左側の道がふさがれているので、右側（下側）へすぐに移動しておこう。

このコースには全部で2つの分岐点があり、ショートカット（近道）することができる。2つとも近道を選べばより早く走れるし、前述のやっかいなコーナーを通らずにすむのである。

それでは、ショートカットができる場所を紹介していこう。

①第3コーナーを曲がり切ったあと。すぐに左へ入口が開いてるので入ってしまおう。

②チェックポイントを過ぎたあと。第3コーナーを曲がり、すぐ右側に出てくるので見逃さないようにしよう。

いずれにしろ、分岐点の入口は、黒い矢印で表示されるので見落としのないようにしたい。しかし、これ以降のコースについては、分岐点が必ずしもショートカットとは限らないので注意する必要がある。



急に道は幅がせまくなるので、用心しておこう



最初のショートカットできる場所。有効に使おう



2つ目は結構入りにくいぞ

速報!! へべれけのペアペアウォーズ

へべれけシリーズがネオジオタイトルに登場!!

フリーク読者による移植希望ソフトコーナーでも、常に安定した得票を保っている『へべれけシリーズ』。

そして今回その熱い要望がかない、サンソフトからパズルゲーム『へべれけのペアペアウォーズ』が、ネオジオソフトとして発売される!

今号では、速報として開発者へのインタビューを含むゲーム内容と、おなじみのキャラたちのプロフィールを紹介。

このゲームの魅力に急接近していくぞ!!



Ⓒ1996 SUNSOFT

サンソフト		パズル		容量未定	
MVS	発売日未定 価格未定	カセット	発売日未定 価格未定	CD	発売日未定 価格未定



勝ち負けも分かりやすい！

CG絵合わせ対戦パズル へべれけのペアペアウォーズ!

ゲームの内容

このゲームをひとことで説明すると、"3Dキャラ使用のCG絵合わせ対戦パズル"ということになる。

ステージは全8面あり、キャラは、へべ、おーちゃんなどおなじみの『へべれけシリーズ』の8人のキャラから選択する。

遊び方としては、①3Dのキャラを使って、同じ絵柄を2つ組み合わせ、ブロックを消していく（まわりを他のブロックに囲まれているブロックは選べない）。

②一度にたくさんのブロックを消すと、対戦相手のエリアに攻撃ブロックを降らせることができる。

③またその時、スペシャルゲージが一つたまり、段階によりキャラごとの多彩な必殺技が出せる。

④先にすべてのブロックを取るか、相手フィールドをブロックで埋め尽くした方が勝ちとなる（タイムオーバーの場合は、残りブロックの少ない方が勝ち）。

1P戦および2P対戦が可能で、途中乱入もできる。

操作の方法

使用するのはレバーとA、Bボタンだけ。

- ●レバーでキャラを移動
- ●Aボタンでブロックを選択
- ●Bボタンでブロックを取る（ただし偶数枚数のブロックを選んだ場合は、そのまま消せるが、奇数枚数の場合はキャンセルとなる）
- ●ABボタン同時押しで、必殺技が出せる

開発者に聞く
へべれけのペアペアウォーズの魅力!!

——このゲームのコンセプト、魅力についてお願いします。

「当社の『上海3』の対戦モードが面白かったので、その要素を取り入れて、へべたちが活躍するまったく新しいパズルゲームを目指しました」

——ネオジオ初のポリゴンということで、かなり話題になっているようですが…。

「ありがとうございます。実際にはポリゴンでなくレンダリングです（見た目には分かりませんが）。ただし、奥行やかわいさをうまく出すために、色々工夫しています」

——他のパズルとは「ここが違う」というポイントは？

「落ちモノでなく、絵合わせによる簡単なルールと、スピーディなゲーム展開です」

——スペシャルゲージは何段階まであるのですか？

「3段階です。2ペア以上を同時消しすると、1ストックずつ上がり、ストックは5つまでたまります。1～2ストックでレベル1。3～4ストックでレベル2。5ストックではレベル3となります」

初登場の最終ボス(?)はプレイキャラで選択可能!?

——必殺技について詳しいお話を…。

「ABボタンを同時押しすると、その時のスペシャルゲージのレベルにより、必殺技が炸裂します。レベル1でバブルブロックを消し、レベル2でおじゃまブロックを全消し、レベル3で自分のエリアのブロックを大量にぶっ飛ばして消します（ただしこの仕様は変更になる可能性あり）」

——最終ボスのようなものは存在するのでしょうか？

「最終ボスはいませんが、今までのへべれけキャラにはいなくて、最終ステージに登場するキャラならいます。マスクへべです。でも、最終ボスといえるのかどうか？ いきなり自キャラで選べますし…」

——〝じゃまブロック〟の、うまい取り方というのがありましたらアドバイスを…。

「バブルブロックは隣を消せば消えます。あとはひたすら必殺技で消しましょう」

今後も希望が多ければへべやCGものの発売が…！

——ネオジオでCGというのは、やはり開発に苦労されたと思うのですが…。

「キャラをかわいく、きれいに出すため疑似的に1キャラの色数を増やしています。あとはへべならではの細かいアニメにこだわってますので、ぜひその部分を見てください」

——今後もネオジオで「へべれけ」シリーズを発売する予定はありますか？

「今のところありませんが、希望が多ければ考えます」

——CGを使ったゲームは今後も発売するのでしょうか？

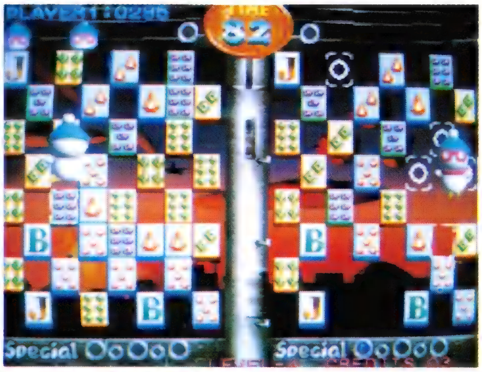
「ゲーム内容がそれにふさわしければ、どんどん出していきます」

——最後にネオジオユーザーへの一言をお願いします。

「へべとサンソフトをよろしく！ これからも面白くて斬新なゲームをつくるぴょ！」



マルの１（？）を取ったところ



幻想的な背景…、どころではない。かも。

※レンダリング：画面上で疑似的に動きを表示するCGの技術。ポリゴンはコンピュータ上で動きを計算するが、レンダリングはしない。



スフィンクスもいる凝ったステージ



ヘベのスペシャルゲージはレベル３に！

これがペアペアウォーズの全CGキャラクターだ!!

ぺんちゃん

性　別：♀
年　齢：
身　長：
体　重：
出身地：
親　戚：おーちゃん
性　格：ナルシスト
好　き：自分
嫌　い：すべること
く　せ：すぐころぶ
ポリシー：
その他：足腰が弱い



あはっ♡ぺんちゃんで～す

へべ

性　別：♂らしい
年　齢：
身　長：
体　重：
出身地：
家　族：
性　格：ひょうひょう
好　き：ぽぷーん
嫌　い：大きな音
く　せ：
ポリシー：
その他：首がとれる



へべだぴょー！いくぴょー！

むーねこ

性　別：♂
年　齢：
身　長：
体　重：
出身地：
親　戚：うつーじん
性　格：悪い
好　き：悪いこと
嫌　い：よいこと
く　せ：
ポリシー：悪の美学を追求する
その他：



むー！むー！むー！

おーちゃん

性　別：♀らしい
年　齢：
身　長：
体　重：
出身地：
親　戚：ぺんちゃん
性　格：たかピー
好　き：歌うこと
嫌　い：負けること
く　せ：高笑い（おーほほほ）
ポリシー：
その他：おねー言葉



おーほほほほ!!よくてよ

かぶ夫

性　別：
年　齢：
身　長：
体　重：
出身地：はたけ
家　族：
性　格：暗い
好　き：土の中
嫌　い：ひからびる
く　せ：
ポリシー：まじめに生きる
その他：実は野菜



かぶに見えるがやはりかぶ

助左ェ門

性　別：♂
年　齢：
身　長：変化する
体　重：なし
出身地：
家　族：
性　格：竹を斜め45度に割った性格
好　き：お茶、ざぶとん
嫌　い：あわがはじけること
く　せ：
ポリシー：名誉を重んじる
その他：目玉がすぐ落ちる



メンタマ飛び出る飛び出る!!

マスクへべ

性　別：?
年　齢：?
身　長：?
体　重：?
出身地：?
家　族：?
性　格：?
好　き：?
嫌　い：?
く　せ：?
ポリシー：?
その他：すべては謎に包まれているが、正体はばれている



仮面をかぶった謎のキャラ

ぢぇにふぁー

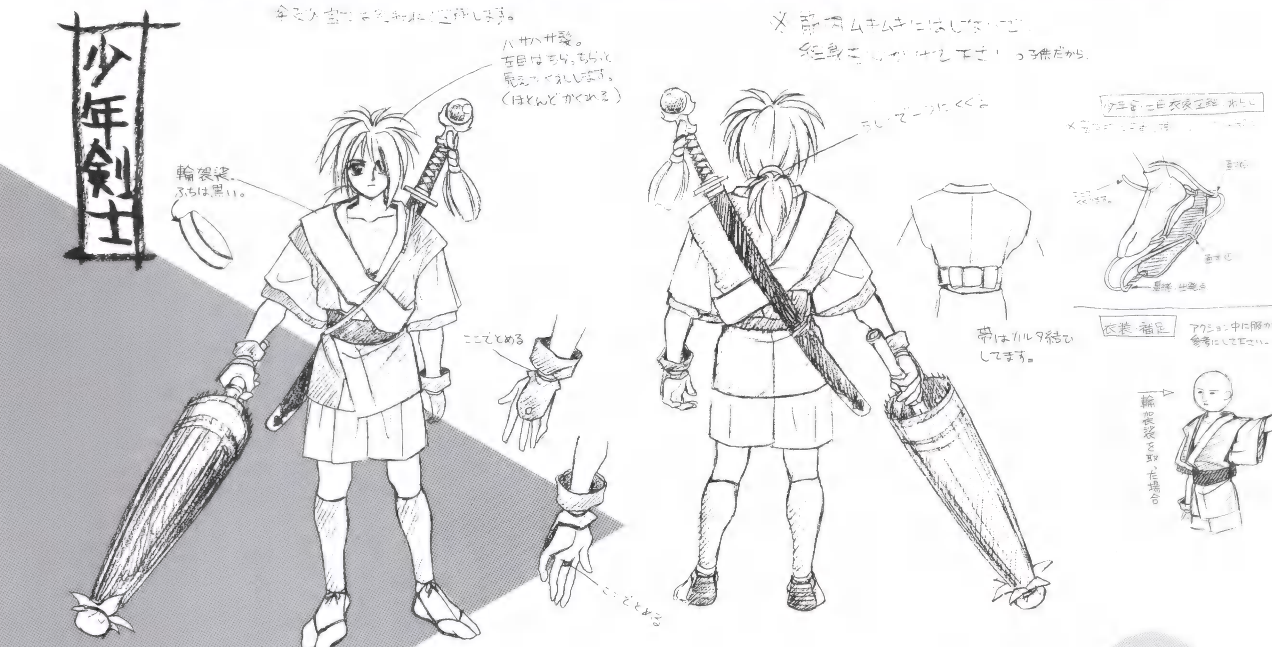
性　別：♂
年　齢：
身　長：
体　重：
出身地：
家　族：
性　格：ブラックホールのような性格
好　き：なすび、居眠り
嫌　い：小さいこと（もの）
く　せ：うげー
ポリシー：ダンディー
その他：胃が悪い



うげーっ!!うげーっ!!

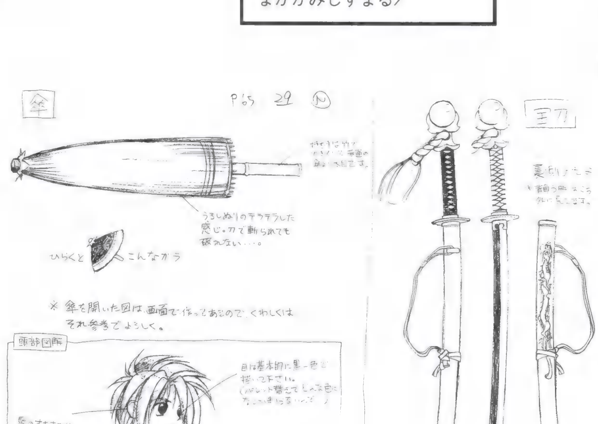
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣

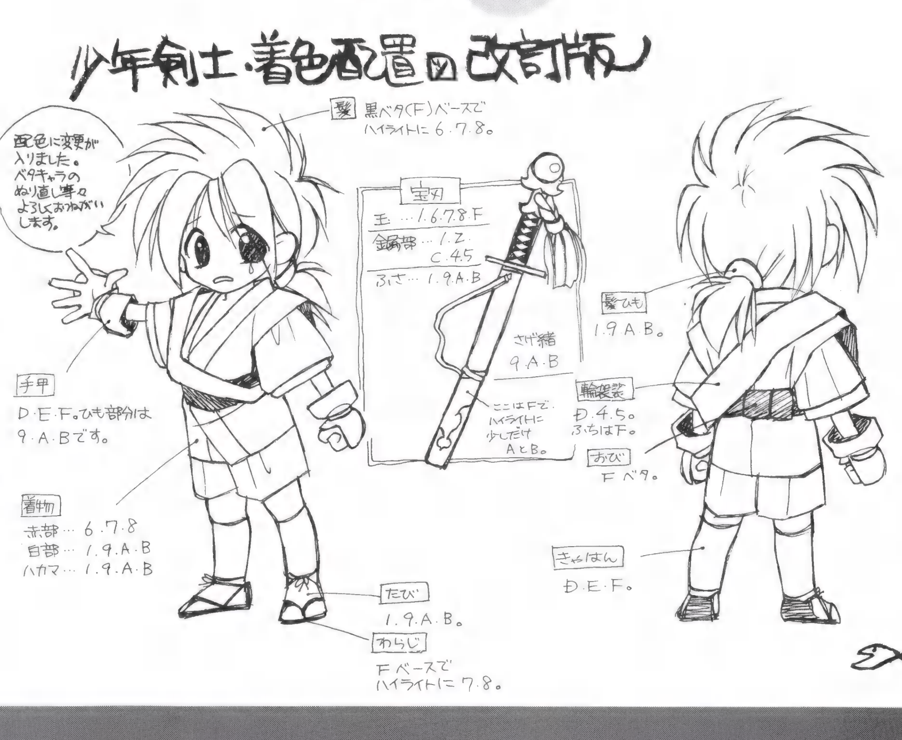
設定原画集 & 開発インタビュー

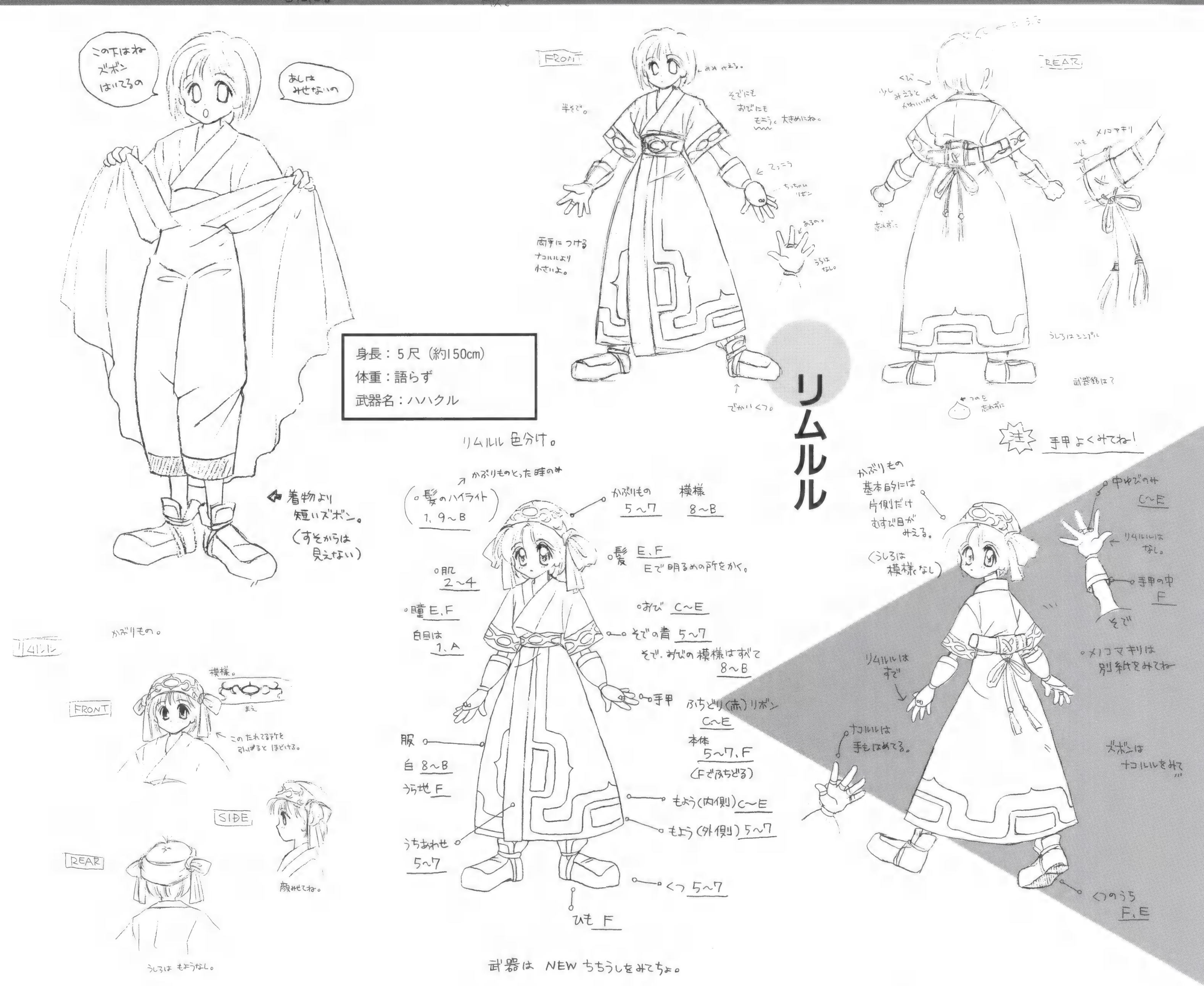


緋雨閑丸

身長：4尺9寸（約147cm）
体重：11貫目（約41kg）
武器銘：霧雨（傘）
大祓禍神閑丸〈おおはらえのまがかみしずまる〉







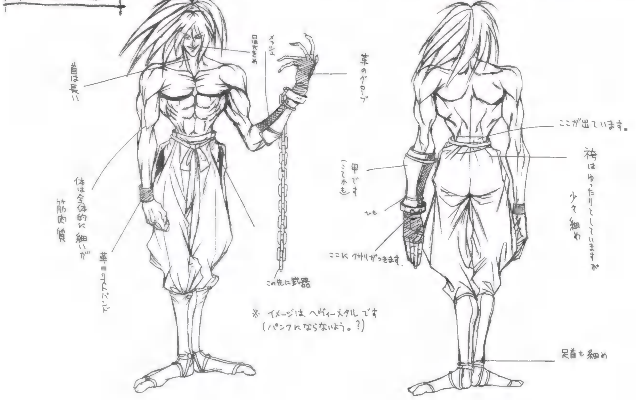
身長：5尺（約150cm）
体重：語らず
武器名：ハハクル

リムルル

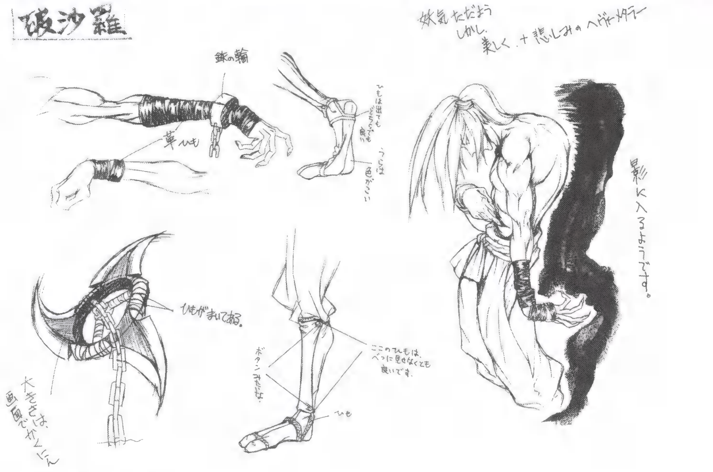


身長：7尺4寸（約222cm）
体重：36貫目（約133kg）
武器銘：南無阿弥陀仏

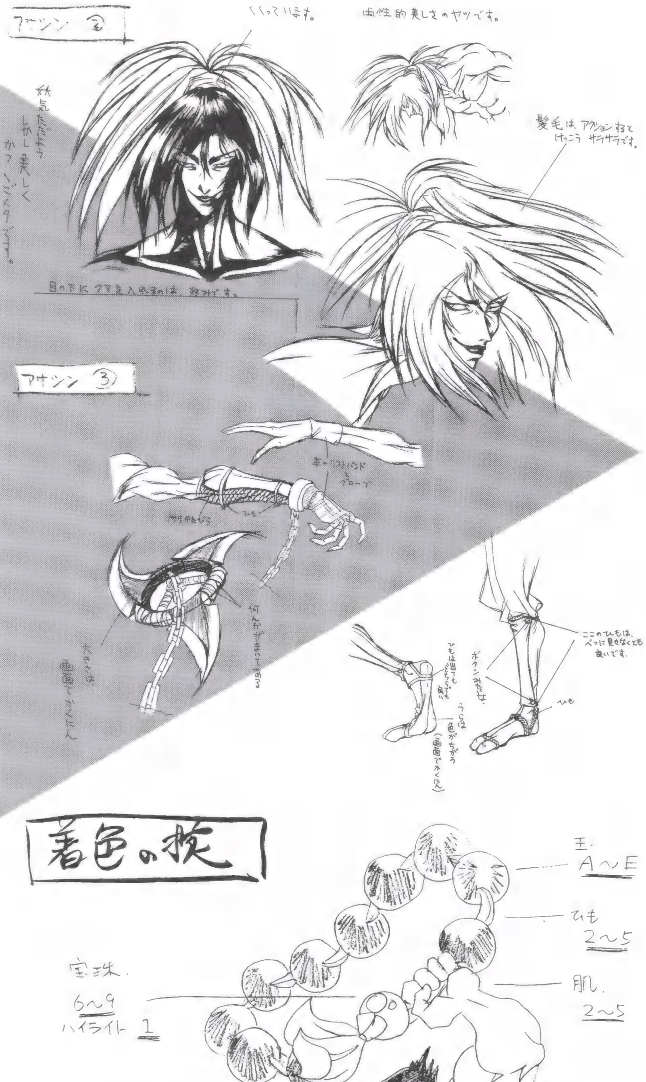
花諷院骸羅

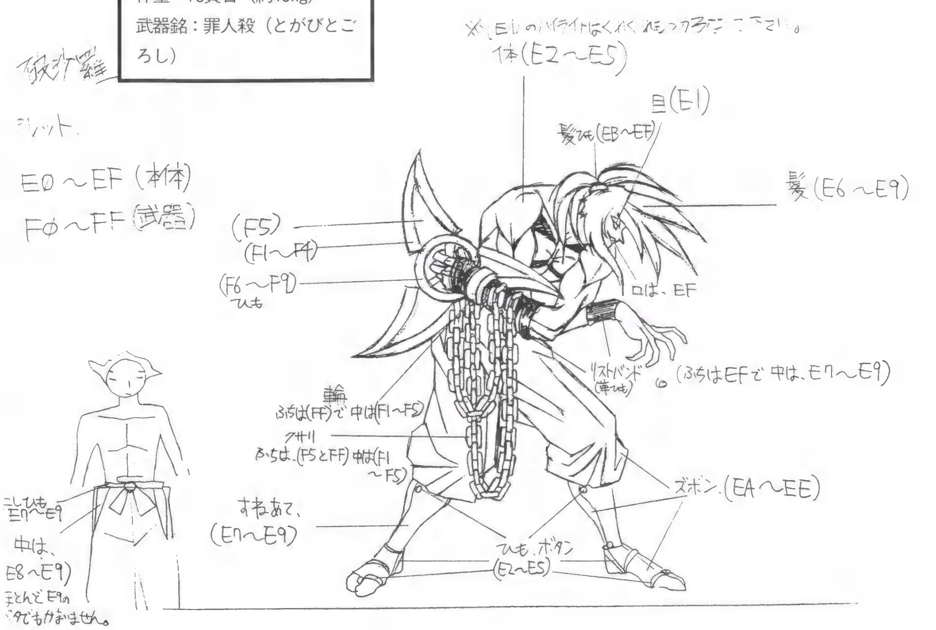


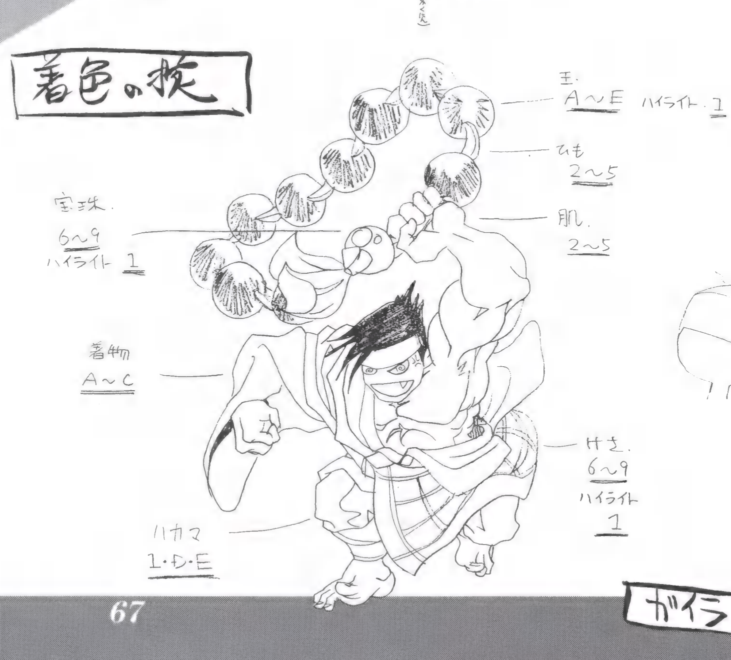
首斬り破沙羅

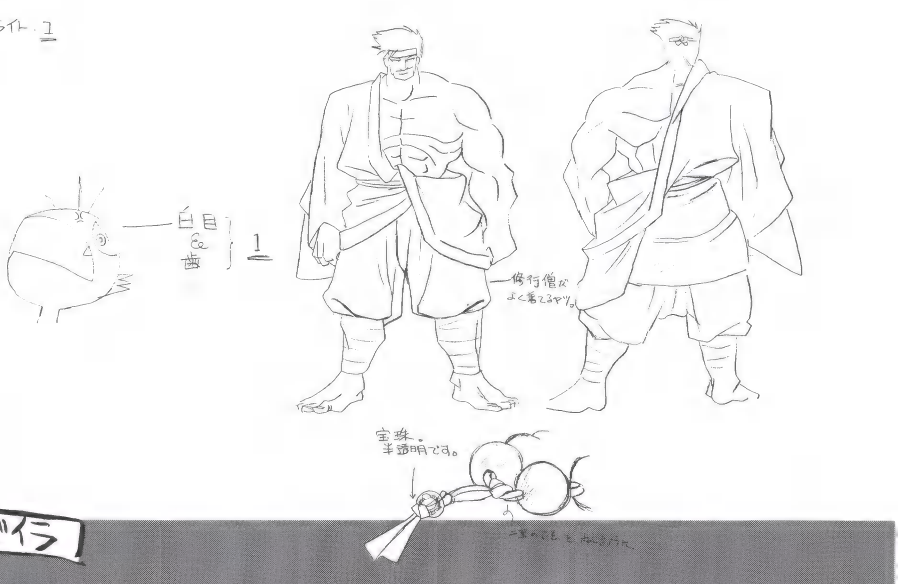


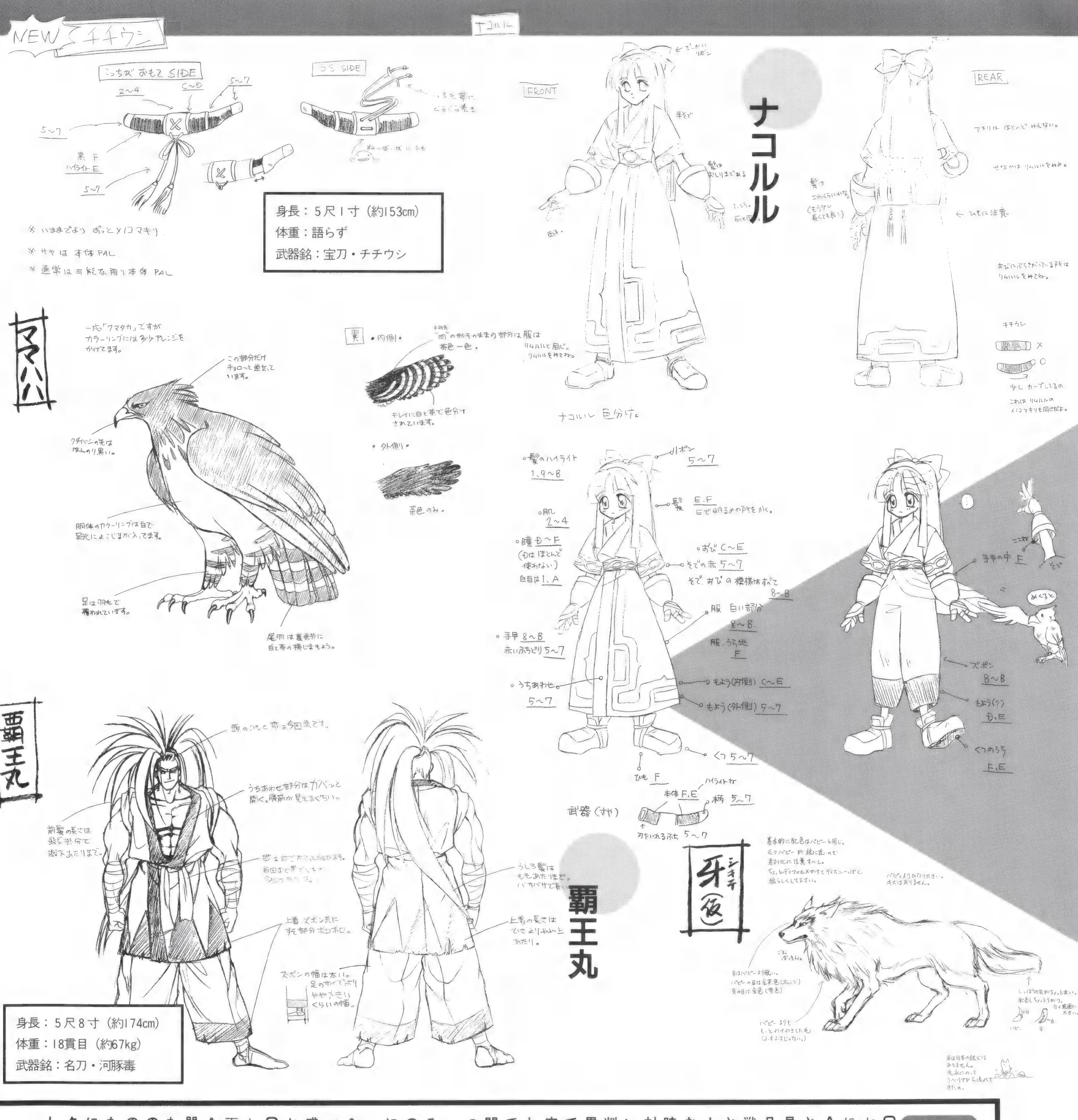
身長：5尺9寸（約177cm）
体重：13貫目（約48kg）
武器銘：罪人殺（とがびとごろし）











開発者に聞く… Q&A

Q：まず、基本コンセプト、セールスポイント、魅力などについてお聞かせください。

A：まぁ、大きなコンセプトとしてはもちろん「世界的に見て受け入れられ、売れる商品であること」であって「対戦が面白いゲームにすること」です。今回はゲームイメージを前作「真」の流れではなく、「サムライスピリッツ」時の世界をよりハードにした、対戦メインの世界観で進めていきたいと考えていたので、判定をする黒子、飛脚など世界観にそぐわないものはすべて削除しました。そのせいで肉の出現方法は最後まで苦労しましたけど、そこまで変えてしまっていいのかという疑問があって、最後まで計算がつかなかったですよ。

ゲームコンセプトは「斬る」「斬られる」という原点の面白さを見直す部分が非常に大きかったですね。

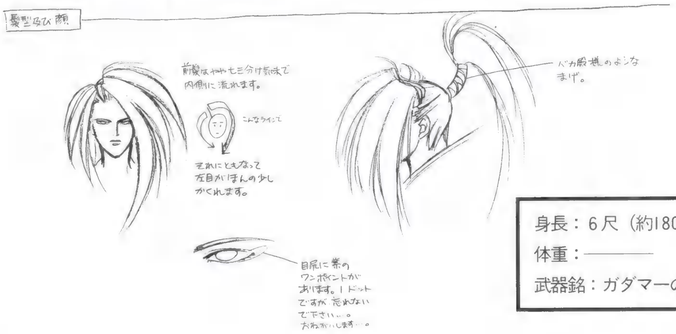
グラフィックコンセプトは、2D画面上からくるグラフィックにどこまで存在感、立体感を与えることができるのか？ という部分ですね。

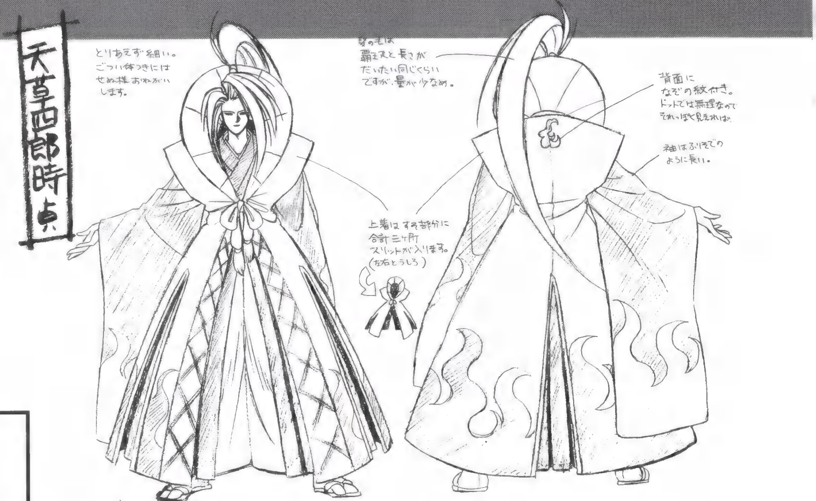
Q：従来のサムライシリーズとは、ボタン操作に大幅な変更がなされていますが…。

A：侍のゲームですから、武器攻撃の意味合いを大きくもたせたかったというのが最大の理由です。餓狼伝説や龍虎の拳のボタン操作も考えましたが…。ただ、チェックの時には、何回か間違ってABボタン同時押しをしてしまいましたけど（笑）。

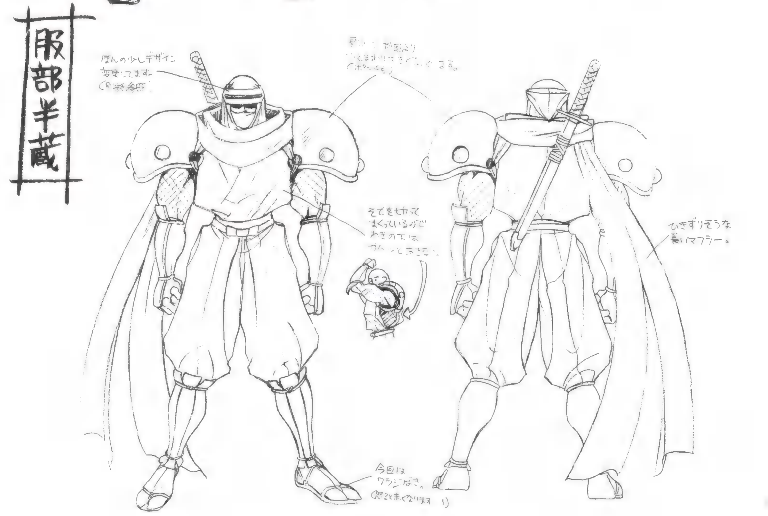


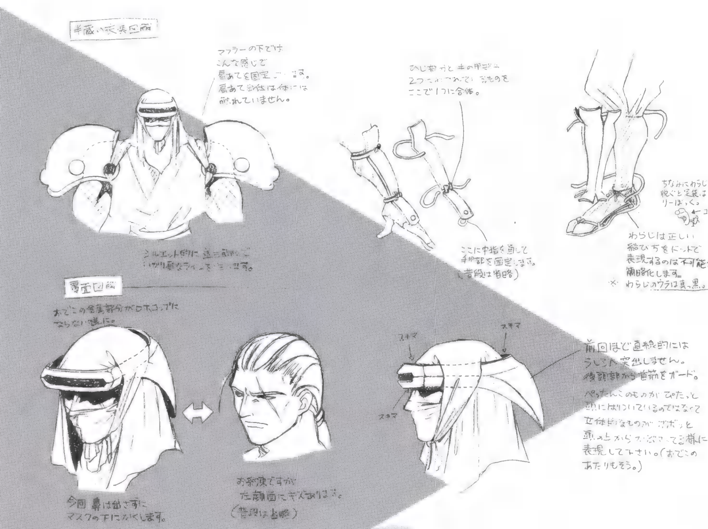
天草四郎時貞



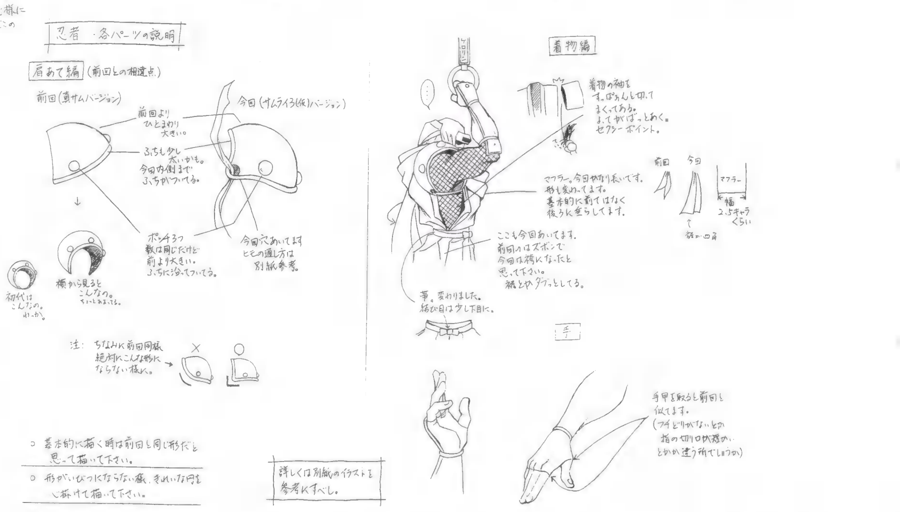


身長：6尺（約180cm）
体重：————
武器銘：ガダマーの宝珠

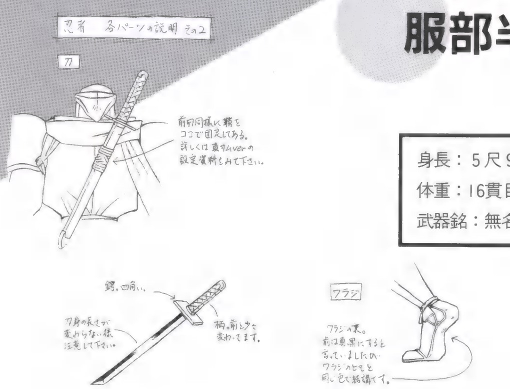




服部半蔵



身長：5尺9寸（約177cm）
体重：16貫目（約59kg）
武器銘：無名・忍者刀



Q：斬紅郎無双剣では、新しい特殊操作が数多く盛り込まれていますが（見切りや防御崩しなど）それらを設定した時に苦労した点などがあれば教えてください。

A：前作にあった動作との噛み合わせの問題が大変でしたね…。結局、ユーザーの使用しない技を排除したら、こうなりました。今回の新動作の「回り込み」は、当初どこでもできたので、2人同時に入力すると踊ってるように見えました（笑）。

Q：武器破壊技が武器飛ばし技に変更されましたが、その理由などありましたら教えてください。

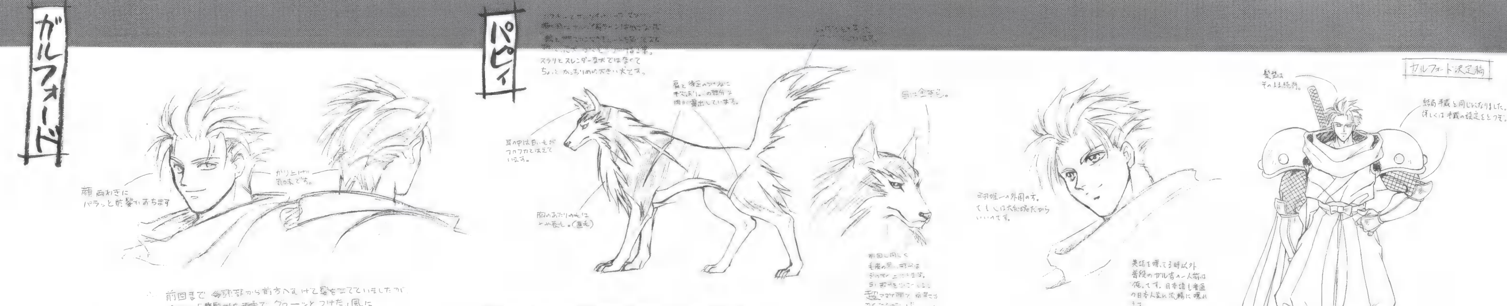
A：前作『真サムライスピリッツ』で、「武器が壊れてしまっても復活するシステムに納得がいかない！」という声をユーザーから聞き、今回は「武器飛ばし技」に変更しました。もちろん検証した結果なのです。

Q：ナコルルが登場していたり、天草四郎時貞が復活していたりと外伝的な要素が多いのですが、時代的にはどの辺りになるのでしょうか？

A：時代的には『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』の間の話です。

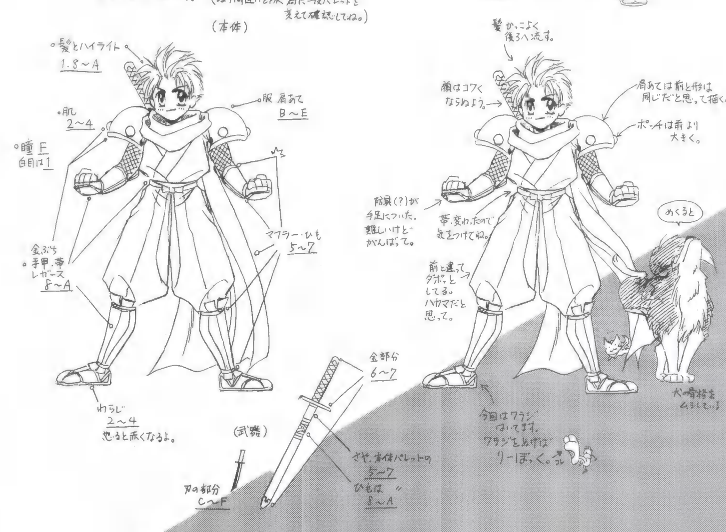
Q：一つのキャラに修羅と羅刹の2パターンが用意されていますが、それを設定した狙いなどありましたら、教えてください。

A：ユーザーにもっともっと感情移入してもらいたいと思い、設定しました。例えば、「俺なら修羅の覇王丸」とか、「私は羅刹のナコルルが好き」など人それぞれの好みで選択してもらいたいと考えな



身長：71インチ（約177cm）
体重：143ポンド（約64kg）
武器銘：ジャスティスブレード

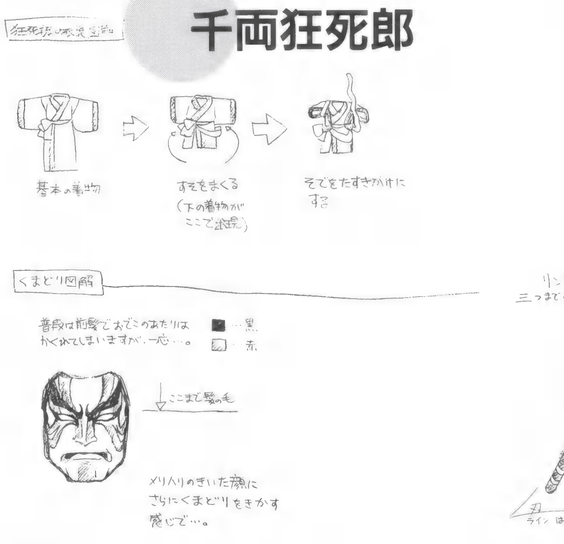
ガルフォード



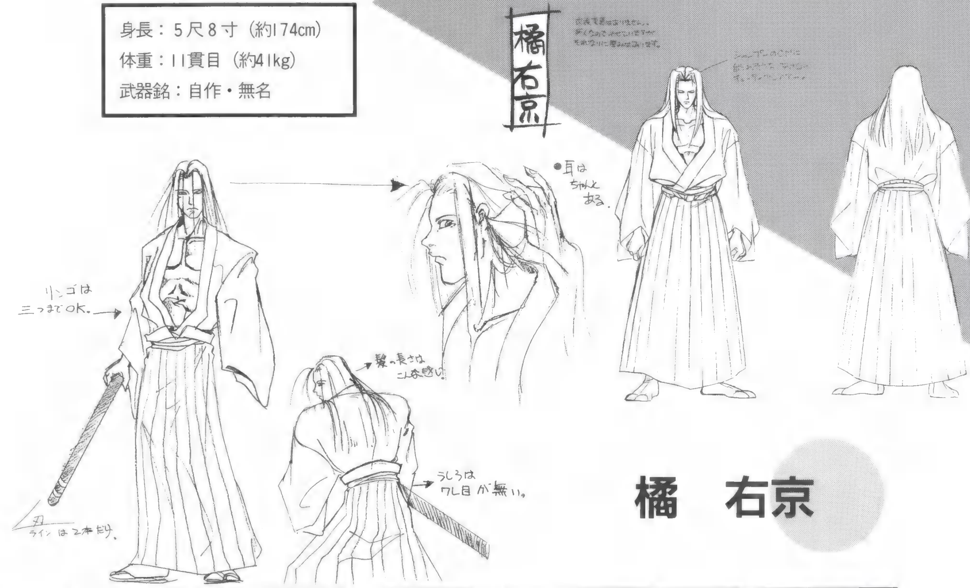


身長：5尺4寸（約162cm）
体重：16貫目（約59kg）
武器銘：世話女房

千両狂死郎



身長：5尺8寸（約174cm）
体重：11貫目（約41kg）
武器銘：自作・無名



橘　右京

がら、設定しました。

Q：剣聖、剣豪、剣客の3種類の剣質が選べますが、それらを設定した理由などをお願いします。

A：初心者からマニアの方々まで幅広く楽しんでいただけるように3種類の剣質を設定しました。ただ、「剣聖の命がけの真剣勝負の雰囲気を出す」ための、ガード不可はうまく表現できましたが、剣客の方のアイデアは少し煮詰め方が甘かったと反省しています。ハイ…。

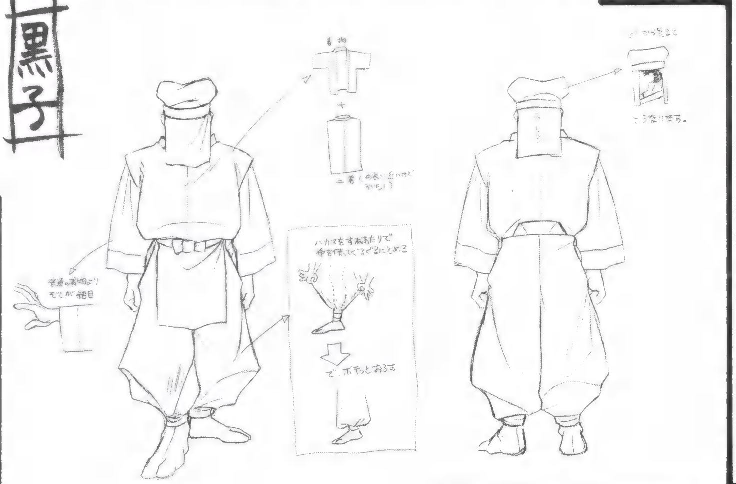
Q：今までのボスキャラとは毛色の違う鬼（斬紅郎）ですが、設定した時の苦労話などありましたら教えてください。

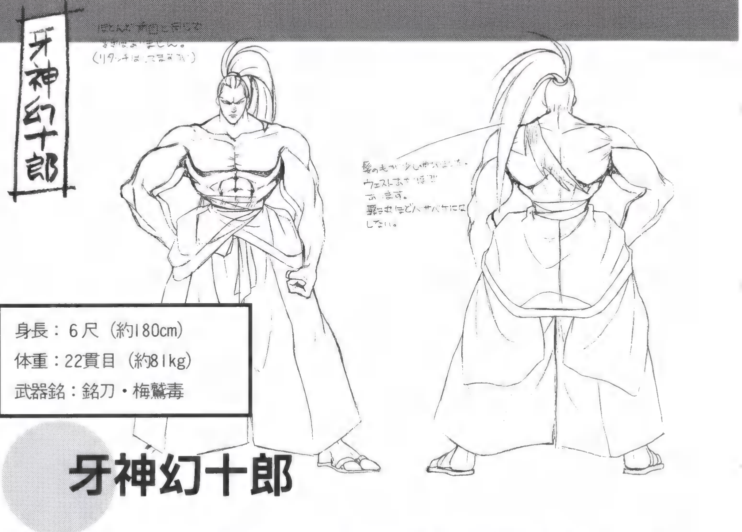
A：「人間離れした、ものごっつ強い侍。でも人間」というところに結構苦労しましたね。天草四郎時貞や羅将神ミヅキのように「人間以外」の方々を考えるのは楽なんですけど…。

Q：今回、魅力的な新キャラ5人が登場していますが、キャラクターが決定するまでの裏話などがありましたら…。

A：開発当初はデザイナーに色々なテーマだけを渡して、たくさん描いてもらったのですが、最終的にはターゲットにするユーザーを絞り込んで、「少年剣士」、「パワーファイター」、「鎌使い」、「リムルル」を創作しようということになりました。

Q：閑丸は立派な剣を持っているのに、なぜほとんどの技が傘による攻撃なんでしょうか？ 武器飛ばし技を食らった時も傘を落とします…。ひょっとして、緋刀流は傘を使った剣術（傘術？）なんでしょうか…。





身長：6尺（約180cm）
体重：22貫目（約81kg）
武器銘：銘刀・梅鶯毒

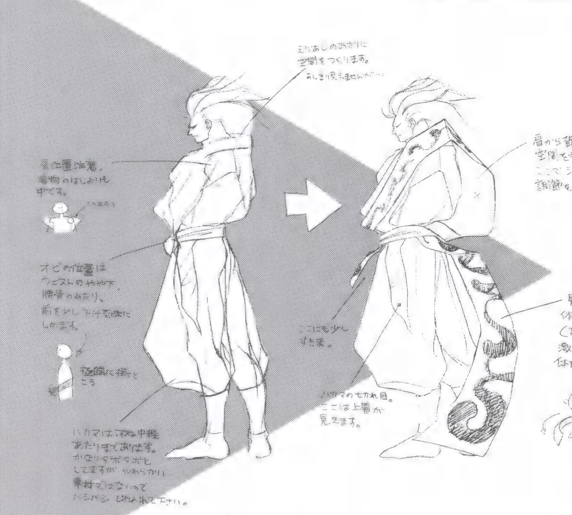
牙神幻十郎

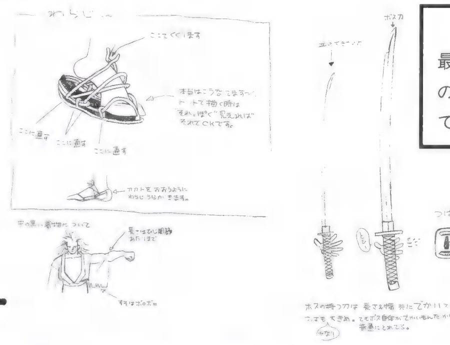
黒子

毎回サムライスピリッツに登場する、謎の男(性別すら不明？)今回は相手とそっくりに変身して挑戦してくる。

壬無月斬紅郎







斬紅郎無双剣の最後にして、最強の剣士。鬼神のごときその剛剣は、人々に鬼と呼ばれて恐れられる。



A：傘が武器だから…。武器飛ばし攻撃でも傘を落とすじゃないですか！　って答えじゃ納得できないですよね。実は、閑丸の背負っている刀は「特別なもの」なので、それを頻繁に利用するにはかなりの「気力、体力」を必要とするからです。

Q：ナコルルは修羅と羅刹で連れている動物が違いますが、羅刹のガルフォードには、パピィ以外の動物と組ませる予定はなかったのでしょうか？

A：ありませんでした。ただ、開発初期のころは、羅刹側を「パピィが本体でガルフォードがオプション」という冗談も出ましたけど（笑）。

Q：斬紅郎無双剣では主役の座を奪われてしまった覇王丸ですが、今後、主役に返り咲くことはあるのでしょうか？

A：覇王丸は主役を降ろされたのではありません。「サムライスピリッツ」はたくさんのキャラクターが出演するマルチストーリーのゲームで、プレイヤーの人々がそれぞれのストーリーを創っていけるようにしてあります。ただ今回は、開発者としては閑丸から見たストーリーでゲームを進めました。

Q：最後に、開発の方々の意気込みやゲーム全体の魅力。ネオジオユーザーへの一言をお願いします。

A：末永く『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』をプレイしていただくことをデザイナー共々、心より願っております。サムライシリーズ作成に携わったみなさまと、アーデントなファンの方々にこの場を借りて、深くて熱い感謝を申し上げます。



ネオジオ関連メーカー リレーインタビュー2

ザウルス

株式会社ザウルス

●1993年設立。スーパーファミコン版『ワールドヒーローズ2』『龍虎の拳2』を開発後、『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』でネオジオに参入。その後、さまざまなジャンルのタイトルを発表している。

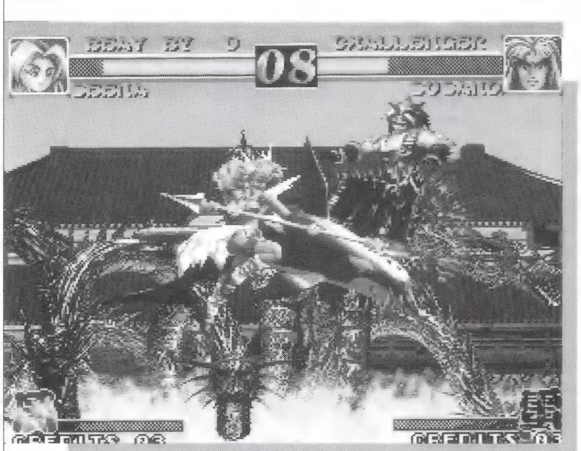
CGに注目の神凰拳！超鉄ブリキンガーもスゴイ!!

今回の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"は『ステークスウィナー』『クイズ・キング・オブ・ファイターズ』と、さまざまなジャンルのゲームでおなじみのザウルス。最新作の『神凰拳』、『超鉄ブリキンガー』、『フットサル』などバラエティーに富んだ話題作がめじろ押しの同社。インタビューに答えてくれたのは、営業部販売促進課の依田さんだ!!

新作ラッシュの豪華ラインナップ!!

——まずはセールスポイントなど新作の話題からお願いします。

「ネオジオフリークでも紹介されてますが、業務用とカートリッジが好評だったステークスウィナーのCD版が3月23日に発売されました。CD版は、繁殖牝馬と種牡馬を選び、自分のオリジナルの愛馬をレースに出走させることができるようになり、レースの数も前回を大きく上回る、70以上を用意しました。業務用やカートリッジ版でたっぷり遊んで極めた人でも、さらにめるはずです。



人魚姫シーナのシャチ攻撃が炸裂！

それから、8人の神が闘いを繰り広げる格闘ゲーム『神凰拳』。発売日はまだ未定ですが、神様ならではの超人的!?な必殺技と天変地異、空中での攻防は一見の価値ありです。

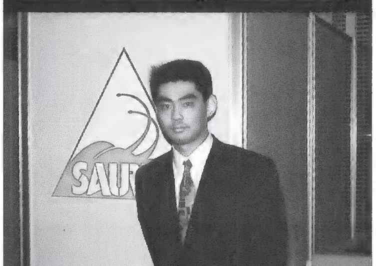
『超鉄ブリキンガー』は、なめ上方視点のシューティングゲームです。このタイトルも発売日は未定なんですが、ゲームシステムも改良に改良を重ね、順調に完成に近づいています。オプションのブリキンガーも、簡単な操作で色々な攻撃をできるようになりました。シューティングゲームファンにはたまらないできに仕上がっていると思います。

『フットサル』は、5×5人制のミニサッカーを題材にしたゲームです。シュートもガンガン撃てますし、意表をつ



期待のシューティング超鉄ブリキンガー

営業部　販売促進課　依田智雄さん



●雑誌編集部に3年間勤務後、ザウルスに入社。4月でちょうど3年目に突入します。

会社での仕事は、宣伝などはもちろん、マニュアルからホームページまで、いわゆる何でも屋です。老けてみられることもありますが、まだ25歳なので、その辺（どの辺？）よろしくお願いします。

いたトリックプレイはクセになりますよ。発売日はまだ未定なのでもう少しお待ちください」。

——ネオジオフリークだけに教えられる、開発中の新タイトルなどはありませんか？

「マル秘のタイトルもあるにはありますが、現段階では発表できる状態ではないので、今までにないジャンルのゲーム。とだけいっておきましょう（笑）。近いうちにネオジオフリークに情報を提供できると思いますので、楽しみにしていてください！」。

型破りなアイディアで業界に新風を巻き起こす！

——今後のザウルスさんの展開についてお願いします。

「基本的には今まで通り、ネオジオの業務用、カートリッジ、CDソフトの開発が中心になると思います。

もちろん、業務用の評判がよければ、他機種への移植も考えていますが、今のところは白紙の状態ですね。

とにかく、開発の若い力をフルに活用し、型破りなアイディアでゲームを作り続けていくことになるのは間違いないと思います（笑）。

——最後に、読者のみなさんに一言お願いします。

「とりあえず遊んでください！クセの強いゲームが多いですが、味のあるゲームばかりです。『ちょっとしたこだわり』がザウルスのモットーなので、そこに気づいて欲しいですね。

これからも、アッ!! と驚くものを作っていきますので、応援よろしくお願いします」。



スピーディーな展開がウリのフットサル

最新情報



ここだけの内緒話

——神風拳の独特の世界観と、システムが話題となっていますね。

「ありがとうございます。普通格闘ゲームの場合、ストーリーはあとからこじつける場合が多いのですが、『神風拳』は最初からストーリーを重視して作りました。

ストーリーは、スサノオたちが闘いの末に天界を手に入れる話になっているのですが、そのあとの話がキャラの性格を表現したエンディングになっていますので、楽しみにしていてください」。

——キャラクターも、日本神話などがからんでいるので、苦労したのではないですか？

「キャラクターデザインは、完全に日本神話に沿っているわけではないんです。漫画やアニメのように自由な感覚でデザインし、洋風、和風、中華風のエッセンスを加えるように作っていきました。

特に苦労したキャラは「弁財天」で、後半までデザインが決まらず、ギリギリで今のデザインに落ち着きました。苦労しただけあって、一番アニメーションが綺麗に動いています。



システムも今までの格闘ゲームにはない天変地異システムや空中連続技など新しいものがてんこ盛り（笑）。特に空中での攻防はやり込むほど、熱くなります！

キャラクターも『シリコングラフィックス社』のコンピューター（映画のターミネーター2やジュラシックパークの特撮などに使われている）で特殊なCGを使用し、立体的で、動作にウソのないリアルな動きを表現しています」。

キャラクターを末永く応援して欲しい

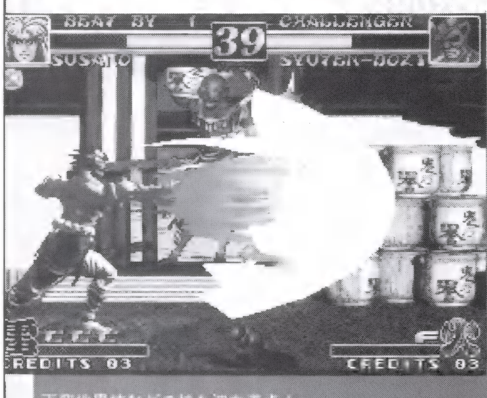
——空中連続技や連続ガードのシステムについてのお考えを…。

「方向性としては、反撃が楽しい格闘ゲームを！という狙いがありました。

打撃受け身や連続ガードのシステムを用意することで、どんな攻め方をされても、必ず反撃の糸口がある。これが最大のウリになっていると思います。いきなりすべてのシステムを使うのは難しいですが、楽しんで欲しいですね」。

——発売を待ち望んでいるファンのみなさんへ一言お願いします。

「開発も現在、最終チェックの段階まで進んでいます。どのキャラも愛すべき神様なので、可愛がってください。イラストやコスプレ写真もどんどん投稿しよう（笑）！



天変地異技などの技も迫力満点！



ネオジオプロムナード

カセット&CD

NEO·GEO CDZ

コンシューマー全タイトルリスト
1996年4月9日版

技術重視型=技　知脳重視型=頭　体力重視型=体　スリリング=緊　ファンタジック=幻
ドラマチック=感　簡単お手軽=易　高難易度=難　シリアスタッチ=真　ユーモラスなタッチ=愉
グラフィックに注目=G　システムに注目=S　キャラに注目=C　スカッと爽快=爽　要忍耐=忍
末長く楽しめる=長　短時間プレイも=短　音楽も最高=音　多彩なモード=彩　ちょっとH=H

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ベースボールスターズ2	SNK	スポーツ	68M	¥23,800	¥5,800	易爽長短
ニンジャコマンドー	ADK	シューティング	54M	¥23,800	¥4,800	頭感易C爽
キング・オブ・ザ・モンスターズ2	SNK	アクション	74M	¥25,800	¥5,800	体感
アンドロデュノス	ビスコ	シューティング	34M	¥23,800	—	技緊GS
ワールドヒーローズ	ADK	格闘アクション	82M	¥25,800	¥4,800	愉SC短彩
ビューポイント	サミー工業	シューティング	72M	¥25,000	¥5,800	技緊難G長音
龍虎の拳	SNK	格闘アクション	102M	¥28,000	¥6,800	感真S爽短
得点王	SNK	スポーツ	54M	¥23,000	¥5,800	易爽長短
餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	106M	¥28,000	¥6,800	技感S爽音
戦国伝承2	SNK	アクション	74M	¥25,000	¥5,800	技感難忍
ファイヤー・スープレックス	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥5,800	体易C短
ワールドヒーローズ2	ADK	格闘アクション	146M	¥28,000	¥5,800	愉SC短彩
サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	118M	¥28,000	¥7,800	緊真C爽音
餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	150M	¥28,000	¥7,800	技C爽短音
ミラクルアドベンチャー	データイースト	アクション	90M	¥25,000	—	体幻感愉
龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感SC忍
フライングパワーディスク	データイースト	スポーツ	74M	¥25,000	¥5,800	技易爽短
ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト	格闘アクション	122M	¥28,000	¥7,800	技感C
得点王2	SNK	スポーツ	106M	¥28,000	¥7,800	易G爽長短
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技感愉GC
トップハンター	SNK	アクション	110M	¥28,000	¥6,800	技幻感難愉S
ソニックウィングス2	ビデオシステム	シューティング	102M	¥28,000	¥6,800	技感難C
痛快GANGAN行進曲	ADK	格闘アクション	178M	¥29,800	¥6,800	技易愉S爽
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	196M	¥29,800	¥7,800	技感SC彩
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	202M	¥29,800	¥8,800	緊感難真SC音
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ	94M	¥28,000	¥5,800	体易爽短音

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
NAM-1975	SNK	シューティング	46M	¥13,800	¥4,800	技難真忍
麻雀狂列伝一西日本編一	SNK	麻雀	42M	¥15,800	¥4,800	真頭H
トッププレイヤーズゴルフ	SNK	スポーツ	62M	¥21,000	¥4,800	技頭難長
ベースボールスターズプロフェッショナル	SNK	スポーツ	50M	¥18,000	¥4,800	技易長短
マジシャンロード	ADK	アクション	46M	¥15,800	¥4,800	技幻難忍
ライディングヒーロー	SNK	スポーツ	46M	¥21,000	¥4,800	技感難忍
ニンジャコンバット	ADK	アクション	46M	¥18,000	¥4,800	体難C短
ザ・スーパースパイ	SNK	アクション	55M	¥19,000	¥4,800	頭緊真忍
サイバーリップ	SNK	シューティング	50M	¥18,000	¥5,800	技緊G
ジョイジョイキッド	SNK	パズル	22M	¥13,800	¥4,800	頭緊幻忍
リーグボウリング	SNK	スポーツ	26M	¥16,800	¥4,800	技易愉短彩
ゴーストパイロット	SNK	シューティング	55M	¥19,800	¥5,800	体難忍
キング・オブ・ザ・モンスターズ	SNK	アクション	55M	¥19,800	—	体幻愉
戦国伝承	SNK	アクション	55M	¥19,800	¥5,800	体幻感C
ラギ	ADK	アクション	50M	¥19,800	¥4,800	技幻易愉長短
ASO II	SNK	シューティング	47M	¥18,800	¥4,800	真頭難S
バーニングファイト	SNK	アクション	54M	¥19,800	¥4,800	体感愉C爽
クロススウォード	ADK	アクション	50M	¥21,800	¥4,800	技幻感難真G忍
2020年スーパーベースボール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	易爽長短
ロボアーミー	SNK	アクション	46M	¥21,800	¥5,800	体感真C爽
ラリーチェイス	ADK	レース	46M	¥23,800	¥4,800	技難忍短
餓狼伝説	SNK	格闘アクション	55M	¥23,800	¥5,800	易S爽短
フットボールフレンジー	SNK	スポーツ	48M	¥23,800	¥5,800	体易真長短
サッカーブロール	SNK	スポーツ	46M	¥21,800	¥5,800	技易爽
ミューテイション・ネイション	SNK	アクション	45M	¥21,800	¥5,800	体感C
ラストリゾート	SNK	シューティング	45M	¥22,800	¥5,800	技感真音

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	250M	¥29,800	¥8,800	技感C爽彩
将棋の達人	ADK	将棋	58M	¥29,800	¥7,800	頭忍長彩
パルスター	エイコム	シューティング	305M	¥32,000	¥8,800	技緊幻難G忍長音
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	186M	¥29,800	¥7,800	感難C
ADKワールド	ADK	バラエティ	不明	—	¥6,800	幻易愉短彩
ステークスウィナー	ザウルス	競馬アクション	80M	¥29,800	¥7,800	体易S
ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	154M	¥29,800	¥7,800	技易短
NEO・GEOCD SPECIAL	SNK	バラエティ	不明	—	¥3,800	技易S彩
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	282M	¥32,000	¥8,800	技体真GS
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	346M	¥34,000	¥8,800	技緊感難C
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	118M	¥29,800	—	頭愉C短彩
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	¥29,800	発売日未定	易爽
押し出しジントリック	ADK	パズル	74M	—	¥4,800	易愉S

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	カセット価格	CD価格	内容
ギャラクシーファイト	サンソフト	格闘アクション	169M	¥29,800	¥7,800	技幻感難C
クイズ キング オブ ファイターズ	ザウルス	クイズ	122M	¥29,800	¥5,800	技頭感易SC
パワースパイクスII	ビデオシステム	スポーツ	82M	—	¥5,800	易S爽長
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	178M	¥29,800	¥7,800	技真C彩
雀神伝説	エイコム	麻雀	82M	—	¥5,800	頭幻感愉長H
餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	266M	¥32,000	¥8,800	技感GSC音彩
クロススウォードII	ADK	アクション	70M	—	¥5,800	技幻感難G長
パズルボブル	タイトー	パズル	32M	—	¥6,800	頭幻易愉S短
風雲黙示録	SNK	格闘アクション	190M	¥29,800	¥8,800	技感難真SC
得点王3	SNK	スポーツ	158M	¥29,800	¥7,800	技易S長短
ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	226M	¥29,800	¥8,800	技感愉C爽
天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	202M	¥29,800	¥7,800	愉C爽彩
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	不明	—	¥7,800	頭CH

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	'94.10.21	CD：PCCB－00162	¥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	¥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.02	CD：PCCB－00164	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94アレンジ サウンド トラックス	'94.11.18	CD：PCCB－00165	¥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	¥1,500
真サムライスピリッツ アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD：PCCB－00169	¥2,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	¥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD：PCCB－00174	¥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	¥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	¥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイトNEOGEOCD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD：PCCB－00182	¥2,000
餓狼伝説3 アレンジサウンドトラックス	'95.6.7	CD：PCCB－00183	¥2,500
超人ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	¥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	¥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	¥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD：PCCB－00188	¥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジサウンドトラック	'95.9.21	CD：PCCB－00189	¥2,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	¥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	¥1,500
餓狼伝説 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
侍魂 シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	¥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	¥1,500
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB－00204	¥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	¥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	¥1,500
リアルバウト餓狼伝説 アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PDDB－00207	¥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	¥1,500
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	¥1,500

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD：PCCB－00002	¥1,500
ネオ・ジオ サウンドパワー	'90.6.21	CD：PCCB－00031	¥2,500
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージュック年鑑1990	'91.2.21	CD（3枚組）：PCCB－00055	¥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	¥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	¥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	¥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	¥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	¥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	¥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	¥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD（2枚組）：PCCB－00109	¥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	¥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	¥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	¥1,500
餓狼伝説イメージアルバム	'93.7.21	CD：PCCB－00132	¥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	¥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	¥1,500
ワールドヒーローズ2イメージアルバム	'93.10.21	CD：PCCB－00137	¥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	¥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD：PCCB－00141	¥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	¥1,500
サムライスピリッツイメージアルバム	'94.2.18	CD：PCCB－00147	¥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート1～	'94.4.21	CD：PCCB－00152	¥2,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	¥1,500
餓狼伝説スペシャル～イメージアルバムパート2～	'94.6.17	CD：PCCB－00155	¥2,500
龍虎の拳2イメージアルバム	'94.7.21	CD：PCCB－00156	¥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	¥1,500
ワールドヒーローズ2JET	'94.8.19	CD：PCCB－00160	¥2,500
ネオ・ジオスーパーライヴ！	'94.10.05	CD：PCCB－00161	¥2,500

ネオジオトピックス No.1

EVENT

ナコ&リム姉妹 ネオジオワールドに現る!!

3月24日、ネオジオワールドイベントスペースは熱気に包まれていた。そう、生駒治美と桜井智のナコ&リム姉妹がみんなに会いにきたのだ。

第1部はトークとゲーム大会。それぞれのキャラの声で元気よく現れた2人。買い物の話で盛り上がるなど、息の合った楽しいトークを展開。

そして、客席VS生駒&桜井のじゃんけんで勝ち残った10人がステージに上がっての、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』ゲーム大会は、間近で2人が見ているとあってか、参加者が一様に緊張ぎみだったのが微笑ましかった。

第2部は『L.A.Early TOMO Sakurai』発売を記念しての桜井智ミニライブ。質問コーナーもおりまぜながら〝天使のトランペット〃など計3曲を披露。ファンの声援は熱狂的で、智ちゃんの声がかき消されそうになるほどだった。

人気姉妹キャラの声優さんがそろいぶみなんて、こんな顔合わせはやっぱりネオジオワールドならでは。2人とも連載のことを告知してくれるなど、本誌にとってもウレシイ1日でありました♡



姉妹対決の一幕も…

CAMPAIGN

もうひとつの龍虎をゲット! 限定版CDソフト発売決定!!

このたび、『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』限定版ネオジオCDソフトが、店頭予約によってのみ販売されるというキャンペーンがおこなわれる。

もうひとつの〝龍虎〃キャンペーン『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』ネオジオCDマニアックコレクション

キャンペーン期間：4月1日〜4月29日まで
・この期間に店頭予約受付け
発売日：6月予定（通常のネオジオCD『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』と同時発売）
価格：8千800円
セット内容：『龍虎の拳 外伝』マニアックコレクション（特製ケース入り）
・特製コイン
・オフィシャルアートブック
・スペシャルステッカーセット
・『龍虎の拳 外伝』CDソフト（オリジナルデザイン）



オリジナルデザインの限定版CDソフト

CAMPAIGN

最終ボスを倒してキャラクター絵はがきを手に入れろ!

データイーストの『マジカルドロップ2』倒せ大ボスキャンペーン!!〃に、きみも参加しよう! クイズの正解者の中から抽選で2千名に、『マジカルドロップ2』キャラクター絵はがきが当たるぞ。

Q. 最終ボスを倒すと、最終ボスは一体どうするでしょう?

①自分を磨くための旅に出る
②改心していい人になる
③ぐれて救いようがなくなる

官製ハガキにクイズの答え、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号をはっきりと書いて、ゲームに関する感想文を添えて応募。締切りは5月末日（消印有効）。

当選者の発表は商品の発送によるもの。幸運を祈る!!

〔宛先〕〒167東京都杉並区荻窪5-11-17 データイースト㈱「M2キャンペーン係」

OPEN

ゲームにカラオケにカフェ これはもういくしか!!

アイマックスが、ゲーム、飲食、カラオケが一度に楽しめる、複合アミューズメント施設をオープンする。平成11年までに12店の出店を予定しているというこの計画の第1弾は、神奈川県相模原市西橋本のダイエー橋本店に隣接する〝AIM（エイム）ビル〃。駐車スペースも700台収容可能。駐車待ちの心配ナシ!! それでは各コーナーについて簡単に紹介しよう。

《アミューズメントクラブLUARK》
ビデオゲーム、メタルゲーム、コクピットゲームなど、さまざまな種類の最新鋭機器が100台配置されたアミューズメントスペース。

《ジョルノ》
カフェが併設されたコンビニエンスストア。ここでいろいろ買い込んで、カラオケルームに乗り込むのもOK（外部からの持ち込みは不可）。

《カラオケルーム ステラ》
開放的で洗練された内装デザインのカラオケルーム。全21室、最大収容人数200人。なお、オープン後は色々なイベントを企画中とのこと。

SHOW

最新ゲームで遊ぼうよ!! CSG新作発表会開催!

3月3・4日、東京池袋サンシャイン文化会館で、（10・11日：大阪／17・18日：名古屋）第18回CSG（コンシューマーソフトグループ）新作発表会が開催され、全61社・200タイトル以上のゲームが出展された。

ネオジオ関連ではザウルスの『ステークスウィナー』と『神凰拳』が展示されていた。

特に『神凰拳』のモニター前は、人の途切れる間がないほどの人気ぶり。コマンド表を食い入るように見詰める人、初お目見えのキャラでプレイを楽しむ人…と、発売を待つファンの期待がうかがえた。

また、ネオジオではないが、SNKの『KOF'95』のサターン版や、サン電子の『ギャラクシーファイト』のプレイステーション版などといったソフトも展示されており、SNKとセガやソニーとの契約がユーザーの前に具体的な形となって姿を現した。

ゲーム大会や抽選会などもあり、思い思いにショーを楽しんだ参加者たちの、満足げな表情が印象的だった。



人のとぎれる間のないザウルスブース前

RECORDING

桜井智セカンドアルバム『Cherry』に注目!!

桜井智のオリジナルセカンドアルバム『Cherry』（4／24発売）のレコーディング現場（3／5・神奈川県観音崎マリンスタジオ）にお邪魔! 智ちゃん自身の口から『Cherry』について語ってもらった。

「全曲作詞ということもあり、自分自身についてのみの作品という意識が強く、初めは『Private』や『Diary』といったようなタイトルを考えていたんです。でも実際に作詞を終えてみると、フィクションの部分も結構入っていたので、改めて考えた結果、シンプルでインパクトのある『Cherry』に落ち着きました。ちなみに



ミキシングルームでの智ちゃん

これは桜の花という意味。サクランボではないんです」

さて、智ちゃんのお気に入りの曲は〝Run Run Run〜〟と、〝ダイアリィ〟。〝Run〜〟の方は、智ちゃんの趣味であるジョギングについての曲で、走るイメージのバッキングにラップ調のセリフを重ねた元気ソング。作詞の際、最もスラスラと筆が進んだ曲だったという。

〝ダイアリィ〟は、日記につづられた色々な思い出を歌ったもので「できあがった曲に、ひと聴き惚れしてしまいました♡」と智ちゃんが語る本格バラードだ。

興味深い話が飛び出したのは〝朝食のご案内〟。

これは智ちゃんが作詞のため、ホテルでカンヅメになって煮詰まっている時、ふとかたわらにあったホテルの朝食の案内を書き写したことに端を発している。もちろんそれをそのまま使うことはできないが、朝食の案内という事務的な言葉の羅列をあえて歌詞の中に取り入れる発想が面白いと、すでに書いてあった詞〝時計のないホテル〟とミックスして完成したそうだ。

これだけ作詞に力が入っているのだから、録音の方も大変だったでしょうという質問には「それがすごくリラックスして歌えたんです」とにっこり。頑張って作詞した分、何かが彼女の中で変わったのかも知れないと感じた。

そのことについて、プロデューサーの佐々木氏はこう語った。「本作には10のストーリーがある。聴く人それぞれが桜井智を主役にした物語を感じて欲しい。また、今回作詞をして苦労した分、智ちゃんは確実に変わった。それは今後他人の作った詞を歌う時に、必ずや現れるだろう。だからこれからの桜井智はすごく楽しみな存在だといえるね」

最後に、このアルバムをひとことで表現するならばという質問を彼女にぶつけた。

「直球勝負ってとこかな」と答えが返ってきた。

EVENT

美と笑いのサタデーパーティー!

北野誠と鈴木紗理奈が、ネオジオワールドにやってきた! 本誌vol.7でも紹介した『SNK一撃! ネオ・ラ・ジオ』の公開録音だ。イベントスペースの特設ステージ上に2人が姿を現すと、待ち兼ねたファンの間から盛んな声援が送られる。収録の流れはトーク、質問、ゲームというものだったが、中でも傑作だったのはゲーム対戦。鈴木紗理奈が『龍虎の拳 外伝』で、ファンとゲーム対戦し、3人と対戦して3連敗。今度こそ…と13歳の少女(初心者)に挑むもあえなく敗退。「クヤシィ〜!!」と、今度は北野誠に挑戦する。北野は王覚山、鈴木はカーマン・コールを使っていざ対戦。1対1で迎えたROUND3、なかなかの好勝負のすえ、鈴木が悲願(?)の勝利を手中にし、躍り上がって喜んだ。

「やったやった!」ととび跳ねる鈴木を横目に北野がポツリ「俺の立場はどうなるんや…」(笑)。

ナチュラルな魅力を持つ鈴木紗理奈と、面白いがどこか温かい北野誠の息の合ったコンビ。今後の展開を要チェックだ。



和気あいあいのトークタイム

LIVE

デコゲー音楽ファン感激! ゲーマデリックライブ開催

去る2月25日(日)、東京原宿ルイードでデータイーストのゲームミュージックバンド〝ゲーマデリック〟のライブがおこなわれた。オールスタンディングの場内は、序盤から早くも満員酸欠状態だ。

第1部はインストゥルメンタルのみの構成。その中でも印象的だったのは『フライング・パワーディスク』の〝SHOOOT!!〟。アップテンポなノリでキメが多い曲だったが、ベースのATOMIC花田とギターのMAROがユニゾンしたソロがNICE!!

続く第2部はボーカルのmR☆tkの登場でスタート。『ダンクドリーム』の〝ゲーマーズドリーム〟を含むメドレーのあとに、スペシャルゲストとして〝電撃ネットワーク〟の南部虎太が紙オムツ姿で登場。〝パ○パースおじさん〟は、今日も元気にステージ狭しと大暴れ。比較的静かだった観客にも火がついた。

そして『ファイターズヒストリーダイナマイト』のカルノフの曲〝カルノフが街にやってきた!〟。ふとっちょカルノフの足音が聞こえるような、力強さを感じさせる歌だ。

そのあと第2のスペシャルゲストとして、元S.S.T.バンドの並木晃一さんと飯島丈一さんが登場し、場内のボルテージは一気に上昇、フィナーレへとなだれこんだ。



これがゲーマデリックのメンバーだ!!

THANKS♡

サンキューエブリボデー!! ハッピーハッピーバレンタインね♡

ちょっと古いが今年のバレンタインデーに、ネオジオキャラへのチョコレートプレゼントがSNK大阪本社宛てに多数届けられた。

そこで、ネオジオオフィシャル情報誌である本誌に対し、SNK広報宣伝部の中村氏から、みなさんに向けてのありがとうメッセージが送られてきたので、紹介しよう。

「いや〜本当にビックリしました。こんなにもたくさんのチョコが送られて来るとは思っていなかったので…。恐らく、今までで一番多いと思います。皆さん、本当にありがとうございました。ぜひ、来年もよろしくお願いしますね(笑)」

ちなみに、チョコの数上位ベスト3のキャラは次の通り。

1位:草薙京(21)
2位:八神庵(11)
3位:ビリー・カーン(9)
※カッコ内は、送られてきたチョコの個数

ネオジオワールドイベントインフォメーション

●4月21日までの土・日曜日 テーマパーク「ナゾ解きお宝探しゲーム」

各実施日のテーマパーク入場者先着200名に〝お宝探しゲーム回答カード〟が配布される。テーマパークをまわりつつカードの設問に回答、出口で提出。全問正解者は賞品がもらえるよ。

●4月21日(日) 15時〜16時 チバレイプロデュース〝ポスト〟チバレイ「マルチメディアBUSTERS!」

千葉麗子と、3月31日のポストチバレイコンテストで選出された3人娘が初登場! トークやゲーム大会に参加して、彼女たちとのツーショットを狙え!!

テレフォンサービス

●SNK
東京03-5275-6200
大阪06-339-0110
(9:00〜17:00)
●ADK
048-775-2347
●ザウルス
03-3222-1734
●ビデオシステム
075-323-0008
●データイースト
03-3398-5317
●ビスコ
03-3554-0124

ホームページのアクセス先

〈SNK〉http://www.neogeo.co.jp
〈ザウルス〉http://www.neogeo.co.jp/saurus/
〈ハドソン〉http://www.hudson.co.jp
〈サン電子〉
http://www.sun-denshi.co.jp/map/sunmap.htm

リアルバウト餓狼伝説が
予想通り強さを発揮！
斬紅郎無双剣の巻き返しなるか？
注目のランキング!!

このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング

TOP10

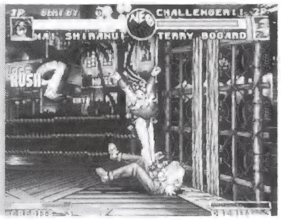
2月1日〜2月29日

1	リアルバウト餓狼伝説　CD	15,450P
2	リアルバウト餓狼伝説　ROM	3,890P
3	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	3,024P
4	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　ROM	1,677P
5	風雲黙示録　CD	1,196P
6	ファイターズヒストリーダイナマイト　CD	949P
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	715P
8	パワースパイクスII　CD	588P
9	真サムライスピリッツ　ROM	494P
10	得点王3　CD	71P

ランキング総評

今回は前号での予想通り、リアルバウト餓狼伝説が圧倒的な強さを発揮して、CD版、ROM版で1、2フィニッシュを決めてくれました。新しいシステムのリングアウトシステムや連続技の楽しさは、新しい餓狼伝説のファンを獲得したようです。

〝人気悪役〟のギース様がこのタイトルで最後の登場になるので、購入したファンも多かったのでは…。



餓狼はやっぱり強いぜ！

前回1位だった斬紅郎無双剣はポイントを落としてしまったものの、3位、4位と上位に並んでランキングされました。

5位と、6位にはこのコーナーに、初登場の風雲黙示録とファイターズヒストリーダイナマイトがランキング。

両タイトルとも、発売からかなりの時間が経過していますが、各協力店の廉価販売などの影響からか、意外な時期の登場となりました。ともに続編の情報は聞こえてきませんが、そろそろ予定はないのでしょうか？　気になるタイトルです。

7位にはこのコーナーの常連、KOF'95がランキング。さすがに他の人気新作ゲームに押されて、少しずつ順位を落としてしまっていますが、今月で5ヵ月連続のTOP10入りは、驚異です。

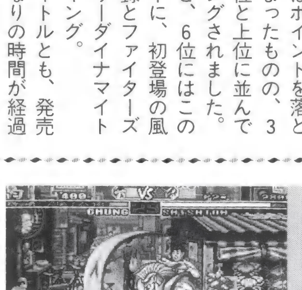
8位と10位にはスポーツゲームの2本がランクイン。

8位にはパワースパイクスII。このソフトは、簡単な操作で華麗なスパイクを決めることができるバレーボールのゲームです。対戦もかなり熱いゲームなので、おすすめの一本です。

10位には人気サッカーゲームの得点王3がランクイン。

実際のJリーグも開幕したことですし、ネオジオのサッカーゲームも、これから、さらに盛り上がって欲しいです。

今回は、1位のリアルバウト餓狼伝説の圧倒的な強さが目立つランキングになりました。根強い人気の斬紅郎無双剣の巻き返しに期待がかかります。次回のTOP10をお楽しみに。



続編の予定はないのか？

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都千代田区外神田3-14-10
ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06-634-0070
4号店☎06-634-5820
7号店☎06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1-1-19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559-88-1708
他、加盟店75店舗

NEO・GEOソフト 月間 読者人気ベスト20！

NEO・GEOソフト月間読者人気ベスト20！

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	268P
2位(3)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	245P
3位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	206P
4位(〃)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	164P
5位(〃)	天外魔境真伝	ハドソン	格闘アクション	132P
6位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	85P
7位(6)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	69P
8位(〃)	ソニックウィングス3	ビデオシステム	シューティング	58P
9位(18)	サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	51P
10位(15)	パルスター	エイコム	シューティング	42P
11位(-)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	40P
12位(〃)	ビューポイント	サミー工業	シューティング	34P
13位(9)	超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	28P
13位(11)	龍虎の拳2	SNK	格闘アクション	28P
15位(13)	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	格闘アクション	25P
16位(10)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	24P
17位(16)	ステークスウィナー	ザウルス	アクション	23P
18位(20)	パズルボブル	タイトー	パズル	19P
19位(14)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	ビデオシステム	麻雀	16P
20位(17)	ADKワールド	ADK	バラエティ	15P

リアルバウトが首位を維持 KOF'95はる初の位後退!!

「リアルバウト餓狼伝説」が、今月も首位をキープ。先月1位から3位まで後退した『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』は、今月再び2位にランクアップした。

しかしこの集計を開始して以来、2位より下に落ちたことのなかった『K・O・F'95』が、今回初めて3位に甘んじた。

今月は『龍虎の拳外伝』が初めてランクイン。発売から投票の締切りまでの期間が極端に短かったせいか、まだ得票数は少ないが、11位とまずまずのすべり出し。

また目立ったところでは、いったん大きく順位をさげたタイトルの再上昇。『サムライスピリッツ』『パルスター』などがその例だ。

ネオジオソフト人気投票は、毎号受けつけています。アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK！ 順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●私のお気に入りのゲーム、それは「サムライスピリッツ」です。このゲームがなかったら私は今頃、有名格ゲー以外は知らなかったでしょう。
PN／しまるよしゆき（大阪府）

〈宛先〉
〒112東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気投票」係

累計ソフト人気ベスト20

順位(前回)	タイトル	ポイント	順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	2,505P	11位(〃)	サムライスピリッツ	360P
2位(〃)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	1,263P	12位(〃)	ワールドヒーローズパーフェクト	309P
3位(〃)	真サムライスピリッツ	1,168P	13位(〃)	パズルボブル	289P
4位(〃)	餓狼伝説スペシャル	824P	14位(〃)	ビューポイント	218P
5位(7)	リアルバウト餓狼伝説	818P	15位(18)	ソニックウィングス3	194P
6位(5)	餓狼伝説3	771P	16位(15)	ギャラクシーファイト	170P
7位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	762P	17位(16)	餓狼伝説2	163P
8位(〃)	天外魔境真伝	591P	18位(17)	ソニックウィングス2	155P
9位(〃)	パルスター	403P	19位(〃)	ステークスウィナー	145P
10位(〃)	龍虎の拳2	374P	20位(-)	超人学園ゴウカイザー	111P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの激しい稼ぎの宴

今月も注目タイトルは、なんといっても『斬紅郎無双剣』でしょう。防御崩しでひたすら稼ぎまくり、タイム切れ寸前でダメージを与えればパーフェクトボーナスも入るので、投げではめなくても高得点が狙えるところがミソ。いかに崩すパターンを作るかがポイントのようナリ。1人目を牙神幻十郎からはじめて、防御崩しを決めまくるのは、もう基本なのか? まだまだ熱い闘いが繰り広げられそうッス。

もうひとつの注目タイトルは『リアルバウト』といいたいトコですが、いかんせん集計から締切りまでの時間がなかったせいで、スコアが到着したのは締切り直後。来月に期待しましょう!

その他では、『WHP』のスコアに動きが見えはじめています。基本がシッカリしたゲームなので、やり込みがいがあります。

そして今月のハイスコア達成者は以下の方々なり。おめでと。

■得点王正道B(埼玉県)■ワイゾウ(奈良県)■明大前ハヤテ(東京都)■のびいち(東京都)■ポチ(東京都)■KAMECK(東京都)■MLB(愛知県)

※なお、プレゼント同様、集計期間などの関係で、粗品の

激戦必至!『斬紅郎無双剣』1人目牙幻崩しが熱いぞ!!

発送が遅れてしまう場合アリ。しばらくお待ちいただきたい。本当にすまんス!

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(リムルル・修羅)

基本的に、ルプシ・テク・ヌムを使ったパターンで稼ぐ。幻十郎(1人目)には、防御崩しを入れまくって、最終戦までねばって稼ぐことが大切。このゲームは出だしでこけると皆こけるので、気をつけていく。相手の体力が赤くなると反応がよくなるので、起き上がりに防御崩しを入れる時には注意。一応、ナコルル、ガルフォードの起き上がりにも防御崩しは入るが、体力が赤くなろうがなるまいが反撃する場合があるので、落とすラウンドだけにする。斬紅郎の超反応中or強斬りにも気をつける。

●M、Y-剣魂・千葉県

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(千両狂死郎・修羅)

防御崩しの得点が高いので、これを狙う。パターンとして、防御崩しからダメージの少ない転ぶ技を決め、起き上がりにガードして様子を見る。瞬時に相手の行動を把握して、反撃してこなかったら再び防御崩しから転ばせる。あとは完勝のボーナスを狙うこと。狂死郎は高性能の転ばし技がないので結構つらい。後半以降は運まかせ。ダメージを食らって完勝が狙えなければ、そのラウンドは稼ぎに重点を置いて、防御崩しに徹する。

●松原双角団々長・東京都

餓狼伝説3(ジョー・ヒガシ)

とにかくSを狙った方がいいと思います。AA×2(4万)より、A+S(6万)の方が点が上です。後半も高いランクを狙わないとハイスコアは難しいと思います。

同じSでもパーフェクト+速攻で倒した時と、30秒までに潜在能力スクリューで勝った時では、前者の方が点が上なので、なるべく速攻で倒した方がいい。

●ママ・広島県

ワールドヒーローズパーフェクト(出雲良子)

とにかくスタート時に間合いを取り、「強首切り投げ」を出す。端に追い詰めたら、「強戊殺掌」や「弱首切り投げ」を連発する。うまくいけばパーフェクトを取れる。ただし、ブロッケンやマキシマム、キッド、ネオディオはハメづらい。

●岡部寿一郎・北海道

KOF'94(日本チーム)

とにかくパーフェクトを狙う。ダメージを受けたらワザとやられて、次のキャラにまわす。大門はおもに天地返しを狙って、相手が着地すると同時に技を出して稼ぐ(出した技の点数が加算される)といいです。

●つるが8RO・埼玉県

KOF'94(メキシコチーム)

このチームの3人は連続技が結構強いので、ジャンプ攻撃から連続技で気絶させて、また連続技で決めるパターンが使える。連続技狙いでパーフェクトを逃がしたら、2人目でもう一度狙う。コツは、いかにジャンプ攻撃を確実に当てるパターンを見つけるかにかかっている。あと、時間切れギリギリに超必を決めるのも点が高くていいので、負けが決まった人が使う。

●KMS・埼玉県

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	M,Y-剣魂・千葉県	185Pts.
2位	部長アキヤマ・東京都	65Pts.
3位	幻庵ラブリー・長野県	45Pts.
4位	つるが8RO・埼玉県 松原双角団々長・東京都	35Pts.
6位	双角団員3号・東京都 双角団補欠・東京都 真本八幡ナコルル・千葉県	30Pts.
9位	石井悟・神奈川県	20Pts.

ハウスコア担当者から一言

ど~も。先日、読者宅に電話をしたら、キャッチセールスと間違えられた担当です。

さて、今月から再びポイントをゼロに戻してのクラブ・ハウスコア。いかがだったでしょうか? 今回のポイントランキングは、なるべくタイトルごとの差がなくなるように、少々工夫をこらしてみました。得意タイトルのある人は、がんばってみてケロ。

今月も『斬紅郎無双剣』に申請が集中しましたが、先月同様、M、Y-剣魂さんが一歩抜きんでています。いかにパターンをくずさずに、しかも完勝ボーナスも狙うかにかかっているゲームだけに、その集中力はハンパじゃない!

『リアルバウト』の申請も、そろそろ数が増えると思いますが、キャラ数が多いので、ページの関係で申請数の少ないタイトルを打ち切る可能性が高くなっています。『餓狼3』などのスコアを狙ってる人はお早めに!

また、募集要項が守られていない申請がいまだに送られてくることアリ。その場合、スコアが高くても対象外となるので、申請の前にもう一度チェックをよろしく! 稼ぎのコツなども募集要項に入っていることもお忘れなく。

如月影二	石井悟・神奈川県	2,193,480	ALL
キング	キング命！・広島県	2,052,080	ALL
リョウ・サカザキ	アナ帝・東京都	1,910,710	ALL

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオーディオ	Y．Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
呂布奉先	部長アキヤマ・東京都	11,959,800	ALL
ジャンヌ	下僕・京都府	11,486,200	ALL
J・カーン	部長アキヤマ・東京都	10,774,500	ALL
出雲良子	岡部寿一郎・北海道	10,204,900	最終面
キャプテン・キッド	幻庵ラブリー・長野県	9,648,200	ALL
風魔小太郎	ワイゾウ・奈良県	9,499,300	ALL
ドラゴン	KAMECK・東京都	7,508,800	最終面
服部半蔵	へぼスコア・東京都	42,368,400	チビキャラ ALL

真サムライスピリッツ

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ガルフォード	M，Y—剣魂・千葉県	616,330	ALL
服部半蔵	フェアリオン・愛知県	613,630	13人目
ナインハルト・ズィーガー	M，Y—剣魂・千葉県	417,880	13人目
牙神幻十郎	M，Y—剣魂・千葉県	356,050	ALL
橘右京	M，Y—剣魂・千葉県	344,110	13人目
シャルロット	M，Y—剣魂・千葉県	342,330	13人目
柳生十兵衛	M，Y—剣魂・千葉県	341,350	13人目
ナコルル	T．S・愛知県	354,710	ALL
覇王丸	M，Y—剣魂・千葉県	354,110	13人目
アースクェイク	M，Y—剣魂・千葉県	328,130	ALL
花風院和狆	M，Y—剣魂・千葉県	319,490	ALL
チャムチャム	KMS・埼玉県	311,510	ALL
不知火幻庵	幻庵ラブリー・長野県	279,210	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
双角団補欠・東京都	1,144,800	ALL

ソニックウィングス 3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブラスターキートン	石井悟・神奈川県	2,727,000	ALL

ソニックウィングス 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
AV 8 ハリアーII	プリズムハート・千葉県	1,976,000	2周目10面
YF—23	ワイゾウ・奈良県	1,146,700	12面

パズルボブル

プレイヤー	スコア	備考
ぽん・東京都	30,478,550	ALL

ビューポイント

プレイヤー	スコア	備考
ACOI・千葉県	2,850,550	ALL

超人学園ゴウカイザー

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
紫紅京介	部長アキヤマ・東京都	733,700	11人目
不動丸	部長アキヤマ・東京都	729,600	12人目
ブライダー	真本八幡ナコルル・千葉県	468,700	11人目

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
リムルル（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	3,212,500	ALL
牙神幻十郎（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	3,160,500	ALL
ガルフォード（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	2,906,200	ALL
ナコルル（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	2,815,900	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	2,712,000	ALL
服部半蔵（修羅）	のびいち・兵庫県	2,691,500	ALL
緋雨閑丸（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	2,620,200	ALL
花風院骸羅（羅刹）	メハマン・東京都	2,583,100	ALL
千両狂死郎（修羅）	松原双角団々長・東京都	2,401,000	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	部長アキヤマ・東京都	2,282,600	ALL
ナコルル（羅刹）	真本八幡ナコルル・千葉県	2,169,500	12人目
橘右京（修羅）	霜風RM・埼玉県	2,091,500	ALL
天草四郎時貞（修羅）	M，Y—剣魂・千葉県	2,066,900	ALL
覇王丸（羅刹）	M，Y—剣魂・千葉県	2,024,800	ALL
千両狂死郎（羅刹）	松原双角団々長・東京都	1,944,100	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（ライバルチーム）	M，Y—剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット（京・ハイデルン・クラーク）	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	鈴木真矢・秋田県	1,345,480	ALL

K・O・F'94

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
イタリアチーム	Y・K・千葉県	584,460	ALL
アメリカチーム	得点王正道B・埼玉県	583,530	ALL
日本チーム	つるが 8 RO・埼玉県	554,910	ALL
韓国チーム	つるが 8 RO・埼玉県	545,750	ALL
ブラジルチーム	M，Y—剣魂・千葉県	529,490	ALL
メキシコチーム	KMS・埼玉県	521,900	ALL
イギリスチーム	双角団員 3 号・東京都	521,020	ALL
中国チーム	鈴木真矢・秋田県	470,710	ALL

餓狼伝説 3

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
秦崇雷	M，Y—剣魂・千葉県	2,202,700	ALL
テリー・ボガード	TKS・兵庫県	2,165,000	ALL
ジョー・ヒガシ	ママ・広島県	1,950,600	ALL
山崎竜二	ネコちゃん大佐・広島県	1,838,400	ALL
ブルー・マリー	MLB・愛知県	1,745,700	ALL
アンディ・ボガード	デンデン・滋賀県	1,695,000	ALL
秦崇秀	ボン・東京都	1,681,200	ALL
ギース・ハワード	ART—北男・北海道	1,653,100	ALL
望月双角	松原双角団々長・東京都	1,611,800	ALL
フランコ・バッシュ	明大前ハヤテ・東京都	1,602,400	ALL
不知火舞	ヘラ作・東京都	1,601,000	ALL
ボブ・ウィルソン	双角団員 3 号・東京都	1,575,100	ALL
ホンフゥ	双角団補欠・東京都	1,510,600	ALL

龍虎の拳 2

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ジョン・クローリー	石井悟・神奈川県	3,042,860	ALL
ユリ・サカザキ	石井悟・神奈川県	2,256,860	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数集計とします（クリアしなくても可）。当然、乱入は無効。

●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKさ！

●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください（記入もれがある場合、そのスコアが無効になることがあります）。

①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数（何人目で負けたか）
⑥あなたの攻略法&スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にある写真、またはVTRを同封してください。また、ゲーム名の下に＊印があるものは、対戦時のスコアが残ってしまうなどの理由により、VTRのみ集計いたします。

●ゲームランクは不問です。（稼げるランクを探してね）

●次のゲームを対象とさせていただきますが、現在申請数にかなりかたよりが見られますので、極端に申請が少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があることをあらかじめお断りしておきます。

①龍虎の拳2＊
②餓狼伝説3
③リアルバウト餓狼伝説＊
④真サムライスピリッツ＊
⑤サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＊
⑥K・O・F'94＊
⑦K・O・F'95＊
⑧ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑨天外魔境真伝＊
⑩ビューポイント
⑪ソニックウィングス3＊
⑫パルスター＊

●スコア集計、裏技、得意技ともに、必要事項を明記のうえ、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2－13－2－201
㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」まで

※ポイントはスコアの順位に応じて、編集部で集計しています。

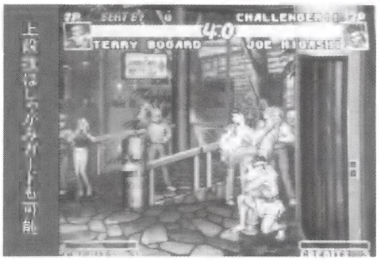
初心者向け 格ゲー講座

その③ 上、中、下段攻撃&ガード　講師：モリスケ

ども、ピータンがとっても苦手なモリスケです！
今回は前号よりも、さらに基本に戻って通常技の『上、中、下段攻撃&ガード』について解説していこうと思いまする。

通常技にもこんなにたくさんの種類がある

まずは上、中、下段攻撃の特徴とガード方法について簡単に解説していこう。
①上段攻撃は、立ちガードでもしゃがみガードでも、ガードしていれば防げる攻撃。ガードしていれば問題なし。



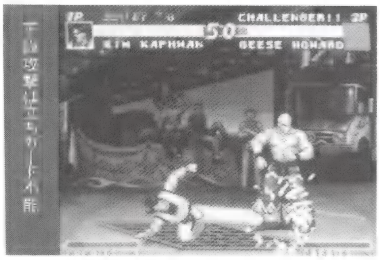
上段技はしゃがみガードも可能

②中段攻撃は、立ちガードでは防げるのだが、しゃがみガードでは食らってしまう攻撃。リアルバウトから例を挙げると、山崎の「ぶっ刺し」や舞の遠距離パンチなどが中段技



舞の中段技はめちゃ強力!!

に分類される。跳び込み攻撃もこの部類に入る。
③下段攻撃は、立ちガードでは食らってしまうが、しゃがみガードなら防げる攻撃方法のこと。おもにしゃがみキック系の攻撃が下段技だが、しゃがみガードでないと防げない特殊な飛び道具などもあるので注意しよう。



下段攻撃は立ちガード不能

この中で最も重要なのが中段攻撃。最近の格闘ゲームにはあまり見られなかった「地上で出せる中段技」という攻撃方法がドッと増えてきた。リアルバウト餓狼伝説では、実に10種類以上存在する。しゃがみガードでは防げないことを知らずに食らってしまい「何これ、ガード不能？」とか、「レバー壊れた？」などと勘違いした人もいるのではないだろうか。中段攻撃をガードするには、落ち着いて立ちガードすれば大丈夫なのである。

中段攻撃をうまく使っていこう!!

今度は、こちらが中段攻撃を使う場合、どのような時に狙った方がいいのか？ について説明していこう。
まず最初に基本的なものとして、下段技で連打の効くしゃがみ弱キックなどを2~3発ガードさせ、しゃがみガードしている相手に中段技を入れる戦法がある。この戦法には、リーチが長く、出るのが速い中段技が有効だ。
中段技にしゃがみ強キックを混ぜれば、相手は中段と下段ガードを使い分けなければいけないので、これも非常に有効な戦法になる。

実際によく使用される中段攻撃を覚えよう！

有名なものを紹介していくと、KOF'95では草薙京のしゃがみ弱キックからの轟斧（かかと落としだよ）や、リアルバウトならテリーのコンビネーションアタックからのチャージキックが有名。
これらをガードするには、小技をガードしている時もしっかり相手を見て、中段技を出されたら、すぐに反応して



しゃがみキックをガードさせ…

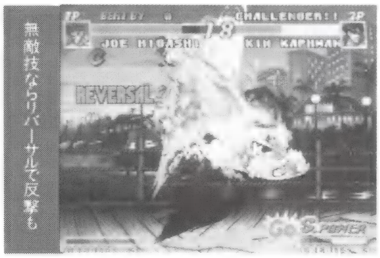


素早い中段技でガードを崩す！

立ちガードにする必要がある。
ただし、テリーの技はチャージキックの出るまでがかなり早く、反応できるレベルではないので、中段、下段どちらがくるかは読みでガードするしかない。かな~りつらいけど、ガードできれば反撃可能なので、相手とは五分五分？
キャラによってはガードしても反撃できない中段攻撃もあり、かなりイヤ~ンである。

他にも色々な場面でたくさんの使い方が!!

跳び込み攻撃をガードさせて、着地と同時に中段技を入れる戦法もある。格闘ゲームの基本として、跳び込みをガードしたあとは下段ガードをする人が多いので、そこに中段技を入れるのだ。しゃがみキック系を混ぜればなおよい。
この戦法をガードする時は、前の戦法と同じくしっかり相手を見て、反応して立ちガードに戻すべし。
最後に簡単な戦法を紹介しよう。それは、相手の起き上がりにタイミング良く中段技を重ねるというもの。もちろん、しゃがみ強キックなども混ぜて、ガードを惑わせた方がよい。
また、こちらがガードする時には、やはり反応して立ちガードに戻すしかないが、無敵必殺技を持っているキャラは、しっかりとリバーサルで出せば簡単に返せるぞ。



無敵技ならリバーサルで反撃も

と、今回は『上、中、下段ガード&攻撃』でしたが、中段攻撃についてくわしく解説してみました。中段技をガードするには、反応して立ちガードをする他に、この技は中段技、というように覚えておく必要がある。知らないと反応する以前の問題だからね。実際に対戦して体で覚えるのもいいし、フリークを読んで中段技を覚えるのもいい（こちらがオススメ）。どちらにしても、中段技を覚えておくのはとても重要ですぞ。
こんな感じで今回は終了ですが、あいかわらず質問募集中ナリ。何でもいいので送ってくれい。では、また来月お会いしましょう！

ワンポイントキャラクターレッスン

ジャンヌ＝ダルクの"モデル"

ネオジオキャラに関連の深いことがらにスポットを当てるこのコーナー。今回は、WHシリーズでおなじみのジャンヌ＝ダルクのモデルで、祖国の危機を救った中世フランスの少女騎士「ジャンヌ・ダルク」を紹介する。



●パリ、ピラミッド広場のジャンヌ・ダルク騎馬像
作：フレミエ　撮影：片岡貞治

Jeanne d'Arc
ジャンヌ・ダルク
（1412〜1431年）

国　籍：フランス
出身地：ヴァロア郡ドムレミ（Domremy）村
身　長：不詳／体重：不詳
階　層：農民→騎士／性格：信心深い
特　技：神のお告げを聞くことができる
功　績：フランス軍を率いてオルレアンの包囲を解くなど、イギリス軍を各地で撃破。ランスでシャルル7世の戴冠式を挙行
汚　点：フランス国王（シャルル7世）の確たる同意のないまま北フランスに進攻、パリ及びコンピエーニュの攻撃に失敗
戦利品：魔女の汚名と火あぶりの刑

百年戦争の超あらまし

まずジャンヌ・ダルクを語る前に、百年戦争について説明しなくてはならないだろう。

百年戦争とは、フランスを舞台に1337〜1453年にわたって繰り広げられた英仏間の戦争のこと。直接的原因としては、フランス・カペー王家の直系男子が絶えた1328年以降に、フィリップ6世と、カペー家出身のイザベルを母とするイギリス王エドワード3世が展開した、カペー王位（フランス王位）継承争いがあげられる。

この百年の間、現在のフランス国土は、フランス国王領、イギリス領、また貴族所有の領土に分割され、さらにそれらは、戦争の度に統治権が二転、三転した*1のであった。

農家の娘が天啓を受けて

ジャンヌ・ダルクはそんな戦乱のさなか、1412年にヴァロア郡のドムレミという村に生まれた。家は農家で、羊飼いというのが定説だが、実際のところは定かではない。

13歳の頃から神の声が聞こえるようになったという彼女は、やがて「フランスのために立ち上がれ」という神の啓示に従い、16歳の時に郷里をあとにする。

ジャンヌの信仰心と神がかりな噂は、またたく間に各地に広まり、彼女はシノン城でシャルル王太子と会うことになる。その席で、彼女がシャルル王太子のニセ者を見破ったという逸話は有名。

彼女の信仰心と天啓が本物であることが確認されると、彼女は王太子よりイギリス軍に包囲されたオルレアン解放の任を受け、兵を与えられる。

また百年戦争の話

ここで、当時の背景として押さえておかねばならないことがいくつかある。

まず1420年のトロワ条約により、王太子の父・シャルル6世の死後は、フランスの王位をイギリス王ヘンリー5世が継承することになっていたこと。しかし2年後にシャルル6世とヘンリー5世が相次いで死んだため、新たにイギリス王となったヘンリー6世が、英国支配下のパリでフランス王位を宣言したこと。

支持勢力の弱かったシャルル王太子は正式な王位につくことができなかったこと。

さらにカトリック教会の当時の権威も忘れてはならないだろう。卓越した信仰心は、尊敬と驚嘆の念をもって世に受け入れられたのである。



百年戦争当時のフランス

ジャンヌ・ダルク挙兵!!

総司令官に任命されたジャンヌは、フランス軍を率いて1429年4月、窮地に追いつめられたフランス最後の拠点ともいうべきオルレアンに入る。そして包囲するイギリス軍の砦を次々と陥落してゆき、わずか10日でオルレアンの解放に成功する。

以降ジャンヌは、イギリス軍をパテーなど各地で撃破。そして同年7月、ランスの大聖堂にて古来のしきたりにのっとり、王太子の戴冠式を挙行させた。王太子はシャルル7世として、正式にフランス国王となったのである*2。

これらの活躍によって彼女が一躍フランスの英雄に祭り上げられたことはいうまでもない。

ちなみに同年12月、ジャンヌとその家族はシャルル7世より貴族に叙任されている。

暗転するジャンヌの身辺

ランスでの戴冠式を済ますと、ジャンヌは勢いに乗じてパリ進攻を主張したが、国王の側近たちがこれに反対した。

士気の上がるフランス軍に、敗北など考えられなかった*3にもかかわらず…。

しかし実はこの頃すでに、彼女の活躍を妬む側近たちの陰謀が渦巻いていたのだった。

そんな状況下、再三の要請によりやっと国王の許可をとりつけた彼女は、29年9月パリを攻撃。ところが堅固な守備の前に戦いは思うように運ばず、結局突然の国王の命により、退却を余儀なくされる。

一説によると、この突然の退却命令も側近たちの教唆があったとされている。

火あぶりの刑に

焦燥と苛立ちのなか、ジャンヌは翌30年、国王の許可を待たずして、一時的に解散したフランス軍の代わりに、わずかな軍勢を率いて北フランスに攻め入った。しかし同年5月23日、コンピエーニュの戦いで退路を断たれ、最後尾で敵を蹴散らしていたところを捕らえられてしまう…。

彼女はイギリス軍に引き渡された後、宗教裁判で「魔女」「異端者」の汚名とともに有罪の判決を受け、31年5月30日、ルーアンの中央広場にて火刑に処せられる。享年19歳だった。

ジャンヌの死後

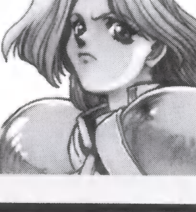
百年戦争は、シャルル7世がギエンヌに次いでボルドーを確保した1453年10月に終結*4。ジャンヌの復権訴訟のための調査は、すでにその3年前、50年にシャルル7世の命によって開始されていた。そして56年7月7日、彼女の処刑から実に25年後、ルーアンにてローマ教皇の名のもと、前判決の無効が宣言、布告されたのである。

以後ジャンヌは、殉国の英雄として現在まで語り継がれるにいたる。ちなみに彼女の死後約500年が経過した1920年、カトリック教会も彼女を聖者*5の列に加えている。

*1＝当時統治権が代わるとその度に多数の市民が処刑されたため、攻撃に対して市民は英軍、仏軍を問わず、現支配勢力に協力し徹底的に応戦した。／*2＝いわゆる〝仏英・二重王国〟に対するフランス国民的意義における一応の終止符が、ここで打たれた。／*3＝ジャンヌの活躍により、当時のフランスは国民意識が一気に高揚。フランス軍の進攻に対して、イギリス支配下の城塞都市は、パリなどの一部を除いて、自ら城門を開いた。／*4＝ここに英国王家の大陸所領の野望は打ち砕かれ、イギリス軍は、カレーを除くフランスほぼ全域から撤退した。／*5＝キリスト教における殉教者や偉大な功徳のあった人の総称。バレンタインデーで有名なセント・バレンタインもその1人。

原典

ジャンヌ＝ダルク
生年月日：1412年4月5日
年齢：19歳　身長：168cm
体重：53kg　サイズ：B89・W59・H91
血液型：B型　国籍：フランス　職業：剣士
好きなもの：強くていい男、料理、自分自身、パフェ
嫌いなもの：軟派系の男、辛いもの
出演作：WHシリーズ



強くて美人の彼女の夢は、自分より強い男と結婚すること。ただその強さが結婚を遅らせているという噂も。

性格はタカビーで、プロフィールの概略以外、実在のジャンヌ・ダルクとは、設定上の関連性はあまりなさそう。

1Pの銀の鎧姿は、実在のジャンヌと同じいでたち。

参考文献：「ジャンヌ・ダルクの神話」（高山一彦・講談社）／「ジャンヌ・ダルクの実像」（レジーヌ・ペルヌー著＝高山一彦訳・白水社）／「ジャンヌ＝ダルク〜百年戦争のうずの中に」（堀越孝一・清水書院）

第7回

TOMO
宮内知美の満月がコワい…



TOMOが描いたイラスト


ハワイで食事中、カベにサイン

ついに憧れのハワイへ なんか芸能人ぽい!?

日本が寒い日々を送っていた頃に、私はイメージビデオ(3月29日に発売した「Final Beauty」、絶対見てね)の撮影で、ハワイにいってきました。

芸能人＝ハワイみたいなイメージってあるじゃないですか。でも私、宮内は、1度も、そう1度もハワイにいったコトがなかったのですよ。㊗初ハワイ!!

まわりのアイドルのお友達には「なんで智美ちゃん、いったコトないの?」なんていわれてたし、スタッフの方々にも「めずらしいよねえ、ハワイにいったコトないの…」なんていわれてたし。

ハワイにいったコトない私って…。って感じだったわけですよ。今までは。ぐふっ、今までは、なんていっちゃって、まだ1回ですけど。

期待と不安が交錯する中 ついにハワイに出発!

みんなの話すハワイを頭いっぱいに描きながら、羽田空港から出発。今回は、これまた初な羽田空港からの国際線。「ビッグバード」といった好印象の羽田のイメージはまったくなく(こんなコトいっていいのかな?)、私の中で不安がいっぱいになってきた。

だって何もないんだもん。ごはん食べる所も、売店も、1コしかないんだもん。飛行機が離着陸すると揺れるんだよ。ちょっと、ちょっとって感じ。

でも便利はスゴーク便利。成田だと遠いから、時間はかかるし。がんばれ、チャイナエアライン。

飛行機の中はよかったよ。エコノミーでいったんだけど、他の航空会社のシートより広かった。いつも飛行機乗るとクタクタだけど、結構快適な空の旅が過ごせました。

女のコはお金がかかる でも買い物は楽しい♡

ハワイってさ、時差がいっぱいあるのね。18時間くらい? かな(もう忘れてる)。とにかく、全然眠らないまま1日を過ごさないと、体が合わせられなくなっちゃうらしいのよ。

がんばりましたよ1日目、寝ずにショッピング。う〜、楽しい。広いのよ、買い物する所が。高級な商店街って感じなんだけど、洋服なんかも日本で買うより安い。

下着なんてさ、めちゃめちゃ安い。男のコには関係ないか。でも3分の1くらいで買えるんだもん、しかも、カワイイ。下着だけで2万円くらい使ったよ。でも日本じゃ、2万円位出しても全然買えない。女のコは金がかかるゼッ。

小学生の頃はよかったな、パンツだけでよかったし。お母さん買ってくれたし。身体測定の前の日、友達とよくパンツ買いにいったなぁ、なつかしい。

とっても楽しかった撮影 サインも書いたっス♡

そんなコトはどうでもいいんだけど、ハワイなのよ(何が?)。

そうそう、私はお仕事でいったのよ。撮影はね、楽しかったし、楽だった。ビーチバレーしたり、バーベキューしたり。

あっ、これも初なんだけど、プールで飛び込みもした。私ってもしかして体動かすコト好きみたい。ジャブジャブ泳ぐのも、スゴク楽しかったもん(昨日のボウリングも楽しかったし)。

これを読んでくれてる人の中にもいっぱい、スポーツやってる人いるんだろうなぁ。いいなぁ、よく分かんないけど。

うん、でも撮影はとってもよかった(何が?)。ハワイってさ、想像していたよりずっと都会的。なんか南の島っていうと、海があってのんびりってイメージだけど、ハワイはなんでもあるのだ。

あとね、全然関係ないんだけどサイン書いたの。日本の人がいっぱいくるという居酒屋さんで。いろんな芸能人の方々のサインがあったよ。ハワイにいったことに続く、これまた芸能人ぽい出来事。ハワイにいった際には、ぜひチェックしてみてください。

あぁ、ホント楽しかったっス。今日は、洗濯したし、掃除したし、原稿書いたし、満足感いっぱいの宮内でした。あばっ。


自分のカメラで撮影中

〈プロフィール〉
生年月日：1975年1月24日
出身地：神奈川県横浜市
血液型：A型
身長：160cm
サイズ：B83・W58・H83

テレビ・写真集などで活躍中。かつてSFC餓狼伝説2のCFに不知火舞役で出演。

〈近況〉
- ●「アースビート」(TV東京)4月より毎週木曜深夜、レギュラー出演
- ●イメージビデオ「ファイナルビューティー宮内知美」絶賛発売中(竹書房)
- ●フォトCD「LIVE!」絶賛発売中(日本コダック)
- ●Vシネマ「カメレオン」絶賛発売中(徳間ジャパン)
※相沢純菜役
- ●宮内知美情報ダイヤル(03-3322-0099)

読者通信欄

パオパオカフェへ ようこそ！

パンチ！パンチ！パンチ！

ネオジオフリークへの意見や、日常のできごとなど、読者のみなさんの気さくなおたよりを紹介するこの「パンチ！パンチ！」。
桜も満開!! パンチ！パンチ！も全開!!

ネオジオにセガのRPGを移植して!!

前略、私はセガフリークのネオジオユーザーです。
私はクロスライセンス賛成派です。あきらめていた斬紅郎が家で遊べてしまう♡ しかし、私が一番好きな天外魔境真伝の移植はなさそう。多くの人に遊んでほしいのに…。やはり移植希望の声が少ないせいでしょう。
そう！ ネオジオユーザーの皆さんも「出ない出ない」と言ってますが今、希望にあがっているのはバーチャのみ。でもポリゴンは無理。しかし、サターンはポリゴン以外で、これと言ったものはまだない。けどメガドライブになら！
というわけで、みんなに遊んで欲しいセガRPG特集!!
まず、押さえておきたいスタンダードナンバーは「シャイニングフォース」と「ファンタシースター」ですね。
シャイニング…は、シムRPGで、例えるなら「ファイヤーエンブレム」みたいな感じです。私の中の2大名作のひとつです。
ファンタシーは、…実はあまりやった事がない。でも評判良いスタンダードなRPGです。（私はシリーズ中一番不評なIIIしか持ってない）。
スタンダードRPGがもうひとつ、この中では唯一のCD-ROMゲームで、わりと新しいんですが、「LUNAR」。申し訳ない事に、これも私はやった事がない。しかしこれをイチ押しする人はとても多い（システム的にはFFシリーズに近いらしい）。
あと、個人的におすすめなのが「モンスターワールド」（特にIV）。RPGっていうより、セーブできる横スクロールACGって感じ。でもグラフィックがとても丁寧で雰囲気があってストーリーも良く、とてもいい感じです。
と、こんな感じです。このあたりを移植希望の上位に乗せればセガさんも具体的に動いてくれるのではないでしょうか。
とにかく具体的なタイトルを出してもらった方が動きやすいし、こちらとしても消え



●PN／すなふきん（佐賀県）
3月号でかわいい破沙羅を募集したら、やっぱきました。あひ～！かわいい～♡ ナイス!!



●PN／桐島ゆうあ（埼玉県）
どうやらフリークは影二ファンの逆鱗に触れてしまったらしい。ゴメンなさ～い！



●PN／しまるよしゆき（大阪府）
気迫のこもった覇王丸ナリ。最近侍魂のイラストが増えてます。いい感じ！



●PN／脳天勝（東京都）
さわやか中年軍隊さんティームですね。人生は苦楽…。ぎゃっふ～ん!!



●PN／結城勇魚（奈良県）
主役の意地が爆発！ う～ん、真伝2出て欲しい！ 人気投票もよろぴく♡

パオパオ賞



●PN／鯨野えな（千葉県）
ナコルルはでっかいリボンと緑の黒髪がキュートなのさ♡ う、あと猛禽類もね！

いくメガドラ市場にとどめておくのはもったいなさすぎるソフトが多くあるので。

それでは、このクロスライセンスがよい方向に進むことを願いつつ。

●PN／万石戦待丸（広島県）

編：サターンじゃなくてメガドラからっていうのが渋い!! RPGは『武士道烈伝』に期待♡

（稲葉）

ギース様復活の方法を考えてみた

3月号の声優インタビューでコングさんがいってた、ギース「隠し子で復活説」。そんなのイヤーっ!! 子供といえど、ギースその人じゃないし、それに、あの方は「パパ」って気が全然しないもん。

という訳で、もしギースが復活するとしたら…!?

①オメガ・ギース。ルガールみたいに復活。でもギースは生身の方がイイなぁ…。

②「KOF」に裏コマンドで登場。若い時の姿でもOK!!

③のっとりギース。ギースの念が誰かについてしまったりして…。でもかっくいいその姿が拝めないのでイヤ。

④クローン・ギース。ギースのDNAから作られたコピー。SFっぽい?

⑤不死身の肉体。やっぱコレが一番! もーっと強ーい技も編み出して完全復活!（今までと同じ?）

生きていて欲しいです。でも植物人間とかはイヤ。戦わずに今後のゲームの背景に登場するかも?? これもイヤ…。

●PN／ナー（東京都）

編：とりあえず「さらば、ギース」ってはっきりいっちゃってますしねえ…。まあ、一番可能性があるのは②のKOF出場だと思いますが。SNKあてに署名でもしてみる?

（稲葉）

必聴! SNKのテレホンサービス

私はSNKのテレホンサービスをよく利用しているのですが、時間外のテープサービスは内容がとても面白いです。プレゼントコーナーもあり、葉書に「テープサービスを担当している人の声は親しみやすくてGOODです」と書いて応募したところ、なんとKOFカレンダーが当たったのです。しかも、送り状にはテープの声の人からと思われる、「これからも親しみやすい声で頑張ります!」という文章が!! なんかこういうのってメーカーとユーザーが身近になったようで感動しました。名前も知らない人だけど、今後もSNKの裏の顔として頑張ってほしいです。

●PN／不知火かまち（福岡県）

編：心温まるいい話ですねえ。それにしても、時間外のテープサービスまで凝るとは…。やるなSNK。

（稲葉）

ソニックウィングス3にハマッています

はじめてお便りします。今私がハマッているのはソニックウィングス3（以下SW3）です。前作はイマイチだったけど、今作は文句なしに面白い! 当然攻略本もCDも買いました。

SW3のためにネオジオCDを買おうと考えているのは全国広しといえど私だけなのでは?（笑）

ただいまの最高記録はブラックウィドウ使用で2周目7面です（スコアは220万ちょっと）。目指すは2周クリア! がんばるぞ!

●PN／SHT・S.K（鹿児島県）

編：一つのゲームをそこまで愛するあなたには、きっとSW3の精が現れて、ボムの嵐をプレゼントしてくれるでしょう（嬉しくないか）。

（稲葉）

インチキくさいぜ近所のリアルバウト

ハローエブリバディ! 今日は家の近くにあるダ○エーのゲームコーナーに設置されているリアルバウト餓狼について話したいと思うぜイェー（ガル調）。このリアルバウト、すっごくインチキくさいんだよな。なぜって、

①Dボタンがない。②キムとダックキングがモザイク処理されている。③昔一度、こっちが2回負けたのに次の試合へ進んでしまった。

というわけのわからん筐体なんだぜベイベー。①は最近やっと設置されたけど、②は依然として直る様子もないし…。③はたしかにありがたい話ではあるのだが…せめて一プレイ50円にしてくれよダ○エー!! というワケだ。じゃっ、みんなも気をつけてくれよ（なにをっ?）。

クセになる4コマ

正解は…?



どれかなぁ…? やっぱ背を伸ばす通販かなぁ? でもフェイントかけて「シークレットかつら」だったらどうしよう? あぁっ、そんなのコワすぎる（ファンの目が）。

PN／機械魚（宮城県）

三巴



裏に「蛇とナメクジが嫌いな男がジャングルに入っていけるんでしょうか?」とのコメントがありましたが、うーん、そうですねえ…。昔食べすぎて嫌いになったとか（うっ…）。

PN／機械魚（宮城県）



●PN／ジョリ山リンダ（奈良県）

あひ～SEXY♡ ジョリ山さんによれば、美の競演で俺の星の数はオール10個が正しいそうな。



●PN／瀬上あきら（東京都）

まぁ確かに本気でやったら…。番傘なんかで防御できませんわな、斬鋼閃…。



●PN／一発太郎くん（東京都）

がーん! 五郎ちゃん…。こーゆー受け狙い（違ったら失礼）の絵は選ぶと思ったでしょ? 正解。



●PN／北原伊織（北海道）

イラストのジャンルは問いません。にしてもホワイティかわいいね。あの言葉とのギャップが♡



●PN／SAT（千葉県）
発売が待ち遠しい神凰拳のベンテン様ナリ。酒天童子は…誰も描かなそうだ。ウソ。



●PN／多未（愛媛県）
そう、誰もが格闘ゲームさえあればシアワセ、という人ばかりではないのだ。多分。



●PN／海部河緒（群馬県）
どんどんサイコな技が追加されるアテナちゃん。はたして'96ではどうなる？

グッドラック！
●PN／草壁レンゲ（沖縄県）
編：キムとダックキング、2人ともモザイクかけられるなんて、ダ○エーに逆らうか何かしたのかなぁ…!?（稲葉）



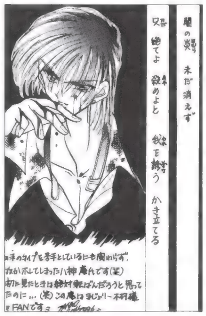
●PN／椿蘭丸（北海道）
エンディングは全部違う絵にして欲しかったよぉ〜！ あの老人は師匠でしょうか？ 謎。



●PN／小池五月（福井県）
人に見られて困るようなモンでもないと思いますが。あひ〜な体験談ということで…。



●PN／ビリ缶（北海道）
まぁ、かならずしもそうなるとは限りませんが。頭のスミにでも覚えておいて下され。



●PN／唯鷹雄（福島県）
相変わらず俺のイラスト多いです。数でいえばナンバーワンかもしれません。強い！

読者の移植希望ソフト

タイトル（ジャンル）	メーカー	ポイント	可能性
①天外魔境シリーズ（RPG）	ハドソン	286P	○
②サイコソルジャー（アクション）	SNK	258P	▲
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）	セガ	220P	△
④怒シリーズ（アクション）	SNK	142P	▲
⑤アテナ（アクション）	SNK	136P	▲
⑥闘神伝（格闘アクション）	タカラ	127P	△
⑦ぷよぷよシリーズ（パズル）	コンパイル	121P	○
⑧クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）	SNK	110P	×
⑨へべれけシリーズ（エトセトラ）	サンソフト	93P	◎
⑩パズルボブル2（パズル）	タイトー	72P	△
⑪シャイニングフォースシリーズ（RPG）	セガ	65P	○
⑫大戦略シリーズ（シミュレーション）	セガ	61P	○
⑬ソニックウィングス（シューティング）	ビデオシステム	60P	▲
⑭対戦麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）	ビデオシステム	53P	○
⑮恋こいしましょ（花札）	ビスコ	41P	○

※可能性の印は、◎＝一部移植決定、○＝可能性あり、▲＝苦しい、△＝ほぼ無理、×＝絶望的。判定は編集部の現在の独断的推測に準拠する。＊印はCDのみの移植希望。

Q&A

クラブハウスコアへ申請する時に必要なVTRはどうすれば撮れるのですか？ それからそのVTRは、試合をはじめてから負けるまで、全部撮らなければいけないのでしょうか？ 教えてください。
PN／守希小砂（大阪府）

基本的にVTRは試合開始時から負ける、もしくはエンディングまでを全部撮ってください。

肝心の撮影の仕方ですが、まずビデオ端子のついたテレビが絶対必要です。NEO・GEOCDで撮る場合は、背面の出力端子から映像ピンプラグコードをビデオデッキの映像入力につなぐ。続いてビデオデッキの映像出力からテレビの映像入力へとつなげば接続は完了。

音を出るようにしたいなら、CD本体の出力端子から音声ピンプラグコードをテレビの音声入力につなげばOKだ。

NEO・GEOも基本的に同じ。ビデオにつなぐコードを、本体に付属されている専用コード（白と黄色の二股になっている）にするだけ。

ちなみに音を出るようにするには、片側がピンジャック、もう片側がピンプラグ（ステレオにしたい場合は二股のピンプラグにする）という組み合わせのコードが必要だ。映像を撮るだけなので、絶対に必要というわけではないけどね。（片桐）

ネオジオフリーク2月号に載っている「NEO・GEOキャラオフィシャル人気投票結果」で116位のキム・ミョンサク、89位のクールガイって誰ですか？ くわしく教えてください。
PN／じおねお（佐賀県）

エートですねぇ〝キム・ミョンサク〟は、あのキム・カッファンの奥さんです。ちなみに2人の子供の名前はキム・ジェイファンとキム・ドンファンです。

次に〝クールガイ〟ですが、この人は『KOF'94』の日本ステージで審判をしている人です。（片桐）

今月の隣人愛

名も知れぬ隣人に愛を分け与える『今月の隣人愛』。
さぁみなさん、童心に帰ろうではありませんか!!

KOFの空耳だよん!

♡聞きまちがい特集♡

京パパ「むすびはいかが?」
（よそ見はいかんなぁ）

京「くれえ!」
（くらえ）

京「へへっ…惚れたろ?」
（へへっ…燃えたろ?）

※この2つは会話になってる。

ジョー「アルカリパー!!」
※おまえのことだ→
（ハリケーンアッパー）

ケンスウ「恨んでやる〜!」
（なんでやね〜ん）

分かっててもこう聞こえちゃう…。

●PN／ねこきゅうり（広島県）

編：今も密かなブーム（?）を呼んでいる空耳。でも『おまえのことだ』というのは、ジョーのファンが聞いたら、きっと…。（稲葉）

跳び込みVS対空

僕は格ゲーの勝敗を分ける最大の要因は連続技にあるのでは? と考えた。そしてその連続技は、跳び込み攻撃からはじまることが多い。

つまりそれさえ返すことができれば、そのあとの攻撃も食らわずに済むということだ。

そこで考え出したのが『跳び込み攻撃、返すことができなかったら即、負け対戦法』。略して『TKM対戦法』。

それは無敵（対空）技を持っているキャラを守り手に、跳び込み攻撃を持っているキャラを攻め手として、1Rに3回まで飛び込むことができ、その内1回でも守り手にヒットまたはガードさせることができれば、攻め手の勝ち。逆に3回とも対空技で返せれば、守り手の勝ちとなる。

さらに詳しくルールを説明すると、①攻め手は、時間内に3回跳び込めなくても負け（タイムは無制限にしない）。②守り手は対空以外の技を使ってはいけない（ジャンプも不可）。③攻め手は、基本的にすべての技の使用を認められるが、跳び込み攻撃を決める前に相手をKOしてしまうと、負けとなる。

つまり攻め手はいかにフェイントをかけて跳び込むか、また守り手はいかにフェイントにひっかからないかがポイントとなる。これは反射神経を鍛えることもできるので、1度はやってみて欲しい。

●PN／伝説の陸奥（兵庫県）

編：結構よくできてるかもしれない♡ 攻め手と守り手の両方を充分経験すれば、かなり上達するでしょう。（稲葉）

どんなCMに向くか…!?

3年前にナコルルが、三鷹市水道局のポスターに出ていたことをご記憶でしょうか? でも庶民の税金でゲームキャラを使うことは、色々と問題もあるので（笑）、民間企業向けにこのキャラはこういうCMに向いている、というのを考えてみました。

・**庵**：蒼い炎でガス関係の会社↓「俺の炎で温めてやる」のキャッチコピーで売上倍増間違いなし。
・**舞**：コスチュームから、海老料理の会社↓アンディと一緒に出演（笑）。
・**キング**：ワイン会社↓女性キャラ人気ナンバーワンなので、宣伝効果は抜群。
・**覇王丸**：日本酒会社↓あの飲みっぷりはCM向き。

あとは見たまんまそのまんまです（笑）。

・**リム**：アイス会社
・**閑丸**：傘会社
・**韓国チーム**：ビル解体会社
・**ケンスウor秦兄弟**：中華料理屋
・**右京orチャム**：果樹園
・**ガルorナコorミヅキorマリー**：ペットフード会社
・**草薙親子**：ライター会社
・**テリー**：帽子屋

みなさんはどうお考えですか? ネオジオフリークを読んでいる企業の宣伝部の方、どうかぜひご一報ください。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：韓国チームのビル解体会社っていうのは、とてもいいかもしれない。でも舞の〝海老料理の会社〟って…、いっ

裏技コーナー

歩く秦兄弟
（リアルバウト餓狼伝説）

リアルバウト餓狼伝説でなにか物足りないと思った時、ある裏技を発見した。題して『秦が歩く!!』

まず、リアルバウト餓狼伝説のキャラ選択画面でカーソルを秦兄弟のどちらかに合わせる。そして兄（崇雷）だったらカーソルを右、左、右、左…弟（崇秀）だったら左、右、左、右…と繰り返し動かす。その時にキャラクターを見ると、なんと歩いているのだ! でも歩いているだけなので悲しい。

●PN／ぼくNINGEN（埼玉県）

編：ハウスコアからパオパオへ移動した〝裏技コーナー〟の、1発目のネタがこれナリ。

う〜ん、なんというか。歩く秦兄弟…ゲーム中でも歩けるのに、あえて…。しかも自分で悲しいと認めているあたりがアレですな。あひ〜!（伊丹）

十兵衛の喝咄水月刀返し!
（真サムライスピリッツ）

十兵衛vs十兵衛のみ可（あたりまえ）。まず、片方が喝咄水月刀を出す。もう片方はその水月刀に「しゃがみ強斬りの先っちょ」を当てる。すると水月刀をはねかえすことができる! けど、実戦には不向きで単なる大道芸（悲）。どこの雑誌、攻略本にも載っていなく、知る人はごくわずか（のはず…）。もう真サムスピやってる人少ないし、無意味なものだなぁと思ってたけど、ネオジオフリークなら…と思い、出してみました。

●PN／砂流（岩手県）

編：これはビックリ!! タイミングが結構シビアだけど、成功した時は楽ちいゾ!

確かに実戦で決めるのは難しそう。でも格好いいので、押し入れから真侍を引っぱり出してでも試す価値アリ!（伊丹）

クセになる4コマ

兄貴と私①



「水戸納豆」結びねえ…。きっとアンディは自分の髪の毛の量では三つ編みができないので兄貴に嫉妬しているに違いない（アンディファンのみんなごめんよー）。

PN／くれあ蘭須（愛知県）

兄貴と私②



赤白帽ってムチャクチャ懐かしいっすね。昔、よくつばを上にして頭に乗っけて、「ウルトラマン」とかやりませんでした? あ、そう、やってない。ちぇっ。いーすよ別に、フン。

PN／くれあ蘭須（愛知県）

たい？　ふんがぁ。（稲葉）

斬サムの挑発もどき!?

「んー、なんでサムライ斬紅郎無双剣には挑発がないのかなぁ〜?」と思っていた僕は、全キャラの挑発らしい挑発を探してみました（ちょっときついけど）！
　相手をダウンさせた時や、間合いが遠い時に適しているんで、挑発好きな方は試してみてください。

覇王丸（共通）：怒りゲージため連打
ナコ（修羅）：鷹につかまる、当て身ポーズ／（羅刹）：狼にまたがる
リム（共通）：退き込み中コンルシラル、当て身ポーズ
半蔵（修羅）：忍法影／（羅刹）：忍法影・静音
ガル（共通）：瞬間踏み込みC
狂死郎（共通）：退き込み中血煙曲舞
右京（修羅）：非剣ささめゆき／（羅刹）：秘剣夢霞
幻十郎（修羅）：雫刃ポーズ／（羅刹）：紫暮
破沙羅（修羅）：友引ポーズ／（羅刹）：影騙し
閑丸（修羅）：緋刀流氷雨返し／（羅刹）：緋刀流小雨
骸羅（共通）：喝！、素手立ちAorBorC
四郎時貞（共通）：戒烈掌
斬紅郎（共通）：無限流不動、怒りゲージため

●PN／フェアリオンFRO（愛知県）

編：ナコルルの「鷹につかまる」や「狼のまたがる」は、通常攻撃を当てたあと、そのままキャンセルでつなぐのもいい挑発になるかもね。みんなもたくさん考えてね♡（稲葉）



●PN／OZI（新潟県）
忍者のイラストもくるようになりました。過去のADK作品とはひと味違う感じだよね。


●PN／小林京（千葉県）
そういや前作ではサブタイトルにもなってたのに…。RPGに期待！



●PN／天野のんき（大阪府）
そういわれてみるとスキンヘッズな人々の多いゲームでしたが。合掌…。


●PN／紅野亮（静岡県）
よく考えると兄弟（兄妹）で争うのは不毛だなぁ…。ホントは仲いいんだろうけど。



●PN／針田待子（大阪府）
なんというか、性別を越えた、あひ〜！　闘ってくれなそうですな。



●PN／一〇七（愛知県）
新作も含めて結構多彩なラインナップのシューティング。イラストも増えてきました。よい。

愛のてほどき

京サマはお豆腐になってしまったの？

〝京の詩〟というお豆腐があります。サンクスで売ってたからどこでも売ってるんじゃないの？　ファンの方は買ってみてはいかがでしょう。
●PN／緋乃奏（大阪府）

編：これで冷奴を作れば〝京奴〟。うーん、風流だワ♡　ちりり〜ん。（新谷）

　この前電話帳を何気なく見ていたら〝お好み焼き 京ちゃん〟〝ユリ美容室〟なる店を発見！　また、京都テレビには〝京の歳時記〟〝京のまち〟〝京散歩〟〝京の響〟といった番組を毎週毎週やってます。テレビ欄を見るたびビックリです。
●PN／天野のんき（大阪府）

編：全体的に京や庵に関するものが多いけど、それ以外のも探してネ。証拠写真なんかも一緒に送ってくれると掲載確率up（当社比）！（新谷）

発覚!?　真尾まお過去に脱衣麻雀出演か!?

　あのソニックウィングスシリーズのヒロイン、真尾まおが、ビデオシステムの脱衣麻雀ゲームに出ているのだ。ゲーム名は『麻雀大予言』で、3人目の女の子がかなり真尾まおに似ている！　が、ミラクルボイスなどは当然持っておらず、しかもなぜかプレイヤーが勝っても脱がない。とはいえ、肩を出す、胸の谷間が見えるなど、かなりの露出度でファン必見。しかも、一発勝負なので流局でも即ゲームオーバー（笑）。機会があったらやってみて下さい。というわけで、『麻雀大予言』ネオジオ移植希望に一票（笑）!!
●PN／クイズK.O.F.無敵のナコ使い・Y.S.NAVY（埼玉県）

編：ビデオシステムによると、全くの別人だそうです。が、個人的に楽しむ分にはOKよ。こういった〝通〟な面白キャラ名情報のみならず、面白情報もバンバン送ってね♡（新谷）

メーカーへの要望＆質問

日本テレビのドラマ「奇跡のロマンス」に久住大和役で出演している生瀬勝久さんは、あの『餓狼伝説2』や『餓狼伝説スペシャル』でジョー・ヒガシの声を担当した方ではないでしょうか？　もしそうだとしたら『餓狼伝説』ファン（特にジョー・ヒガシのファン）は、要チェックだと思うのですが。
●藤本一真さん（広島県）

　よく分かりましたね。そうです、生瀬さんは『餓狼2』や『餓狼伝説スペシャル』で、ジョーの声優として出演して頂きました。元々、生瀬さんは〝劇団そとばこまち〟所属の役者さんですからね。（SNK広報）

　『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』のキャラのイラストは、誰が描いているのでしょうか？　『斬紅郎』だけじゃなく、『真サムライスピリッツ』や『サムライスピリッツ』も、同じ人が描いたと思うのですが（ポスターや必殺技コマンドが記してある表の隣などに描かれている絵もそうだと思う）。
　独特のタッチがものすごく好きなんですけれど…。あと、『サムスピ』シリーズ以外にも手掛けた作品があるなら、教えてください。
●PN／I07（愛知県）

　『サムスピ』シリーズに限らず、『餓狼伝説』シリーズや『KOF』など、すべて当社のイラストレーターが描いたものなんですよ。まぁ、ゲームによってタッチが変わっていますから、色々と見比べてみると面白いと思いますよ。（SNK広報）

今月のオーバースウェー攻撃

ネオジオの在り方をひたすらまじめに議論するこの『今月のオーバースウェー攻撃』。
今月もさまざまな意見が、多数送られてきました。

リングアウトに賛成？　反対？

リアルバウト餓狼伝説について意見があります。
最近、「リアルバウト餓狼伝説」をよくプレイしているのですが、超初心者の私にはレベルが高すぎます（1人目にパーフェクト負け）。
それともう一つ、「リングアウトシステム」に少し不満があります。SNKの格闘ゲームは技の威力が高いので、すぐ負けてしまうことが多いのですが、体力がまだ残っていて勝てそうな時に小キックでリングアウト負けってのはさすがにくやしいです（泣）。ゲーセンでもリングアウト負けに腹を立てて、筐体を蹴る人がいます（さすがにそれはひどいと思うけど…）。
みなさんは「リングアウトシステム」に賛成しますか？　反対しますか？　どうか教えてください。お願いします。
●PN／草薙若葉（神奈川県）

編：確かにリングアウト負けはくやしいです。ハイ。でも、対戦相手のミスで勝手に落ちてくれたり、体力がほとんどゼロの状態でうまく落とせたりすると、ラッキー！　って感じがしません？　そういう意味からもリングアウトは、全キャラ共通の超必殺技ともいえるのではないでしょうか。
でも筐体を蹴るのは、草薙若葉さんの意見にもありますが、やりすぎですね。いまだに世の中には、およそ知的生命体とは思えない行動をする人がいるんですねぇ…。何とかならんのかいな。（山崎）

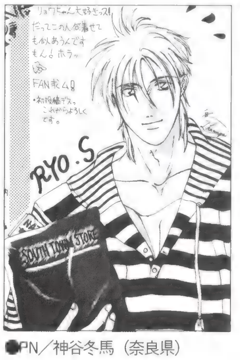
ネオジオゲーム他機種への移植は大賛成!!

こんなことをネオジオフリークに投稿したら、全国の読者＆編集部他の方々に袋だたきにされてもモンクはいえないかも知れれません。でも、いっちゃいます（笑）。
KOF'95がサターンやプレステに、リアルバウト、斬紅郎がプレステに移植されるのを反対されている方がたくさんいると思います。でも、私はとてもいいことだと思うんですが…。サターンだけとか、プレステだけしかもっていなーい！　という方にもSNKの格ゲーのおもしろさをしってもらうにはいい機会だと思います。私はKOF'95などがプレステでプレイできると知った時はすごく喜んでしまいました。こんな私は変なんでしょうか？
うぉーっ袋だたきだぁー!!
●PN／神威まりあ（栃木県）

編：さっそく新谷さ…。じゃなかった編集部のヒットマンを送り込まなければ…。というのは冗談ですが、この他にも他機種への移植問題への意見がたくさん送られてきています。先月もこのコーナーに書きましたが、決まってしまったことに怒ってばかりいるのもつまらないので、ここらでネオジオユーザーのふところの広いところを見せつけてやりましょう。神威まりあさんの意見にもありますが、ネオジオゲームのすごさを他のハードを所有している人たちに教える、いい機会になるはずです。（山崎）

格闘ゲームはやはり『勝負』重視!?

3月号の草薙若葉さんの意見に一言。
勝ちにこだわるゲーマーですか。難しいですねぇ。ただ一つだけいいたいのは、ゲーム（特に格闘ゲーム）は「楽しむ」の他に「勝負」ということがあるんです。勝負をするからには、必ず「勝ち」と「負け」がつきまといます。勝負をするゲーマーはみんな努力と精進でテクニックに磨きをかけ、さらにネオジオフリークを読んで研究してますから（笑）そして挑戦するわけですから、勝たなければその努力が無駄になってしまいます。負けるために格闘ゲームをするゲーマーなんて1人もいないのですから。そう考えれば勝ちにこだわってしまうのも納得できますか？
それともう一つ、ユリはそんなに弱いキャラじゃないと思う。かなり信用できる対空技（女性キャラの中では）も



●PN／神谷冬馬（奈良県）
ナイスガイなリョウ君。外伝でも君が主人公だとばかり思っていたのに…。がっくし。


●PN／寿里庵サカイ（大阪府）牙神と右京のイラストが少ないとのことですが…。侍のイラストは結構きてるんですけどね。



●PN／葉月じゅん（静岡県）斬紅郎無双剣でややパワーダウンの右京。しかしなぜか今月は侍イラストの比率が多いです。謎。



●PN／E、H（岐阜県）
正義の男の証〝鳳凰脚〟!!　キムさんの跳躍力は衰えることを知らないようで。教～育～!!

クセになる4コマ

招待状



この作品は、編集者の心の叫びを代弁してくれた物に違いない（断定）！　みんなもルガールのようにナミダを見たくなかったら、字はキレイに書こう（なんかエラそう）！
PN／今西翔（東京都）

サムライ覇王丸

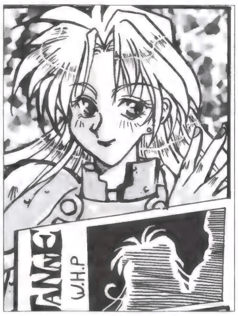


最後のナコルルの「とう」って…。そうか、実はナコルルは仮面ラ○ダー1号だったのか（かなりウソ）。でもホントにサムライじゃないヤツ多いよなあ、サムスピって…。
PN／ジェスティーヌ・坂本（埼玉県）

あるし、「避け」で回避できない百烈びんた（特にCボタンで出す方は移動までする）まで持っている。
しかも、相手の起き上がりに燕翼（ヒップアタック）としゃがみ強キックの2択（しかも燕翼も食らうとダウンする）などの戦法もあるので、結構使えるキャラクターだと思う（本誌のVOL.5の73ページにも載っています）。
「時間をかけて調整はしました」とか「あまり強くないキャラクターの好きなプレイヤーも、使い込んで強くしていってほしい」その通りだと思います。キャラクターの強さは結局プレイヤーの努力次第。そこを考慮して「勝ちにこだわる、こだわらない」とか「このキャラは弱い、弱くない」ということを、もう一度、考えて見てはいかがでしょうか。

●PN／JJJ（東京都）

編：お金を入れて対戦ゲームをプレイしている以上、勝ちにこだわるのは当然！という理屈は分からなくはないのですが、私はあまり深く考えてゲームをやる方じゃないので、よく分かりません（もちろん負けるよりは、勝った時の方が気持ちいいけど…）。
「楽しむ」と「勝負」ですか…、とても難しい問題ですね。
（山崎）



●PN／るいかわ美加（神奈川県）トーンがはがれかけていたので、安全にいくなら封筒に入れてもらえると、うれちい。



●PN／たてわき庵（千葉県）
やったぜマジカルドロップ2!! でもまだやってないぜ!! 早くプレイしたいナリ。



●PN／きいろ桜（東京都）
結婚相手には不自由しなさそうな洗濯好きビリー。妹おもいなトコも◯



●PN／紫月風奈（秋田県）
数が多いっつーのは、競争率も高いけど掲載率も高いっつーね…。まぁ、人気キャラということで。



●PN／SWAICH（神奈川県）
あひ〜！ 牙幻サマ格好イイ〜♡ 別にゲイじゃないけど。惹かれるうぅ〜!!



●PN／九條さかき（秋田県）
侍ニューヒロインは次回作でも登場するんでしょうか？ って気が早いネ。

NEO☆GEO Not DEAD
ネオ・ジオ ノット デッド

NIRA - KODOMO
みっきぃ（ボーカル）

<NIRA - KODOMO>　メンバー全員がモヒカンで活動をしている有機リン系パンクバンド。みっきぃがネオジオ大好き！なことでも有名。1stビデオはツタヤ（新宿店、恵比寿店他）を中心に続々と入荷・絶賛レンタル中！ ふざけた巨大怪獣の死闘シーンも収録されているゾ！　なお、音楽コーナーには陳列されてない場合がありますので、ご注意！

今月のお題
キング・オブ・ザ・モンスターズ



みっきぃがひそかにモクロムこととは？

ふっ…。
と、あたりを見渡すと、トコロかまわず春である。うららかな陽光を浴びて大地が生命活動を再開する。
全く結構なことでは、あるが…この季節特有の、なごやかなムードを削ぐようにNIRA-KODOMOの公害活動には拍車がかかるのであった。
そう！
この折りにこそ、日本の大動脈をズタズタに寸断し、主要都市の都市機能を凍結させ、花見をしているヨッパライたちをパニック状態にして日本列島を壊滅の危機に追いやることをモクロムのだ!!

とりあえず税金は気にするな!!

…ってなわけで今月は「キング・オブ・ザ・モンスターズ」。くしくも、このゲーム、1996年、つまり今年の日本が舞台となっているのだ！
そんでもって、画面狭しとハタ迷惑な市街戦をくりひろげるのは、「破壊活動防止法」適用不能…って言うか、「破防法」それ自体をもブチ壊してしまう凶暴な巨大怪獣なんだわさ。
「おっと！　これはエライこっちゃ！」
と、地球防衛軍が「税金のムダ使い」を開始!! ものものしい重装備をした「国民の税金」が陸と空からあたかも金をばらまくかのごとく総攻撃にて応戦するのだが、皮肉なことに巨大怪獣（非納税者）の一撃で、炎上して灰となってしまうのだ。
だけどまぁ、「地球防衛軍」といったら、言わずと知れた「ラジコン戦車」に「ピアノ線つき戦闘機」。巨大怪獣に、シコタマ撃破されても国民のフトコロは何ら影響なし！ってことが、オイラ独自の極秘調査で判明した。

戦闘機と消しゴムはちょっとチガウぞ!!

だから、このゲームの中では、意気ヨウヨウとスクランブル発進してきた地球防衛軍の戦車や戦闘機をチュウチョなくちぎっては投げ、ちぎっては投げ…ちょっとちぎってはスキな女のコにぶつけ（消しゴムか!!）…ってーのもありなのだ！

みっきぃのゲーム通信簿

地球防衛軍強度	★
観光地めぐり度	★★★★
復旧工事を見込んでの建設業者株は今が買い時	★★★★★

ネオジオ解体新書

ネオジオの魅力の核心に迫るこの「ネオジオ解体新書」。ネオジオのここがスゴイ!!というこってりと、それでいてさっぱりしたおたよりを、大募集中で～す。

ネオジオの格ゲーは背景もイカス!!

ネオジオの格ゲーの魅力は「背景」にあると思います。

例えば餓狼伝説スペシャルのテリーのステージで、ファイナルラウンドまで持ち込んで、残り20秒以内になると飛んでくるキムや、KOF'95のイギリスステージにヘビィ・D！ 他2人がいるとか、背景にネオジオ格ゲーキャラがひそんでいるなど、まだまだいっぱいあります。

ただ、対戦を楽しむだけじゃなくて、たまには背景に注目して、色々な秘密を見つけ出して楽しむのもいいのではないかと思います。

他の3Dポリゴンゲームなどを見ても、ネオジオゲーム以外は、背景が単純でおもしろみに欠けるので、僕はやっぱりネオジオが大好きです。

●PN／草薙庵（岡山県）

編：確かにネオジオ格ゲーの背景はおもしろいですよね。僕もよく背景に見とれて対戦で負るんですよ。あれ、なんだかコメントを書いてたら涙が出てきたよ…。（山崎）

キャラの魅力はバックストーリーにあり！

ネオジオの魅力！ それは何といってもキャラクターそれぞれのバックストーリーだと思います。

私は最初、格ゲーはやらなかったんですよ！ ほとんどRPG（RPGってキャラにのめりこめるじゃないですか）ばっかりやっていて本当に見向きもしませんでした。が、ある日、説明書を見てバックストーリーを知って、おぉ…！で、今日の私がいます。

格ゲーユーザーに与えたバックストーリーの影響は大きいのではないでしょうか。

あと、3月号のひめさまさんの意見にも同感です。

●PN／くうちゃくちゃ（愛知県）

編：バックストーリーって大事ですよね。やっぱりお気に入りのキャラがどんな人生を歩んできて、どんな経緯で闘うことになったか？ なんて感情移入しやすいもんね。

それにしても、本誌のゲーマーさんの会話から聞こえてくる「リアルバウトの山崎は総合Dだな」はちょっとイヤ！（山崎）

ヴォーカル曲をもっと聴きたい!!

ネオジオのゲームは、ストーリーとかキャラもいいけど一番は音楽!! ゲーム中にボーカル曲が流れたり、イメージソングとかもある（他のゲームにはあんまりないですよねぇ…）。

そこで、一つサイトロンレーベル様にお願いがあります！今までのネオジオゲームのヴォーカル曲を一枚のアルバムにしてほしいのです。

アテナの歌や、リムルルの歌。あとユリとキム様とテリーの歌も…。どうですか？

それと、カラオケにもネオジオソングを入れたいですね。ちなみに通信カラオケの『GーGA』には、餓狼スペと真サムの曲が入ってますよ。

●PN／篠原ひかる（埼玉県）

編：えっ！ カラオケにネオジオゲームの曲が入っているの？ よっしゃー！ 今度みんなを誘って歌いにいって見よう。

ただ編集部には、アニソン帝王ー氏（ズ○ット最高）が存在しているからなぁ。片桐さんと相談しよう。（山崎）



●PN／千石ぷう（神奈川県）
でふぉるめ版のぷりちーな天草様。プライズマシンで斬紅郎無双剣のぬいぐるみを出して欲しいなぁ。



●PN／東如月（京都府）
外伝で大幅なイメチェンがはかられた龍虎。ロバートの勝ちポーズは『ひろし』を意識してるな。



●PN／中島ユキ（東京都）
美形の崇秀クンなり。いや～んバカンス♡ ぬいぐるみ化チボー。欲しい。いえる。



●平岡健治さん（大阪府）
『やっぱ紅丸はこれ位格好よくないと♡』とは秀磨の弁。いいやね、持ちキャラが美形の人は。



●PN／ラビット小倉（茨城県）
リムルルかぁ…。浦○レッズにルルって人がいたね。あとミロ。全然関係ないです。スイマセン。

キャラ♡レター

ぬいぐるみのように抱きしめていたい!!

崇秀くん、キミがかわいくてたまりません。「餓狼伝説3」で美しい調べにのって動いているところを見ているうちに、いつしか私の目はキミに引きつけられていました。

ーRとった時に中央に出るキミの姿が、つい100円をいれさせてしまうくらいかわいくて、できることならぬいぐるみのように抱きしめていたいと思わせるところが、私は大好きです。

LVーとはいえ、リアルバウトをクリアさせてくれてありがとう。崇雷くんといつまでも仲良くね。

●PN／会出幽遠（石川県）

編：あいかわらず人気爆発の崇秀くん。やはりあのほっぺのぷにぷに感が、お姉さんたちの母性本能をくすぐるのでしょうか？ 私もあのほっぺ、食べたい…。（稲葉）

かわいい双子の神様早く遊びにおいでよ

チチちゃん、ネネちゃん。早く遊びにおいでよ。

俺の家にはネオジオがないから当分の間は近所で遊ぶことになるけど、いつかは俺の部屋にもネオジオを置いて君達といつでも遊べるようにするよ。

その時は君達の好物も欠かさず用意しておくから、楽しみにしててね。

けどチチちゃん、はりきりすぎると停電になって遊べなくなっちゃうから、それだけは気をつけて。

チチちゃん、ネネちゃん。早く君達に会いたい。

君達が頭にゆわえてる大きな鈴、どんな音色がするのかな。

●PN／夜鳥丸（北海道）

編：早くも『神凰拳』の超プリティー姉妹、雷神チチちゃん&風神ネネちゃんあてにお手紙が届きました。

春らしく、ほのぼのしていいですよね。

ちなみに2人の好物は、チチちゃんが「渋いお茶」、ネネちゃんが「甘いお菓子」だそうです。チチちゃんの好み、シブすぎる…。（稲葉）

あなたが笑顔を取り戻す日まで…

破沙羅様。

あなたはどうしてそんなに美しいのですか。あなたの美しさに私の心は魅了されてしまいました。私はあなたに付き従いたいと思います。

あなたが笑顔を取り戻す日まで…。

あなたが恋人の篝火様と、本当に一緒になれる日がくるまで、私はあなたのそばにいたいと思います。

あなたが笑顔を取り戻すその日まで…。

●PN／夢弾酬（和歌山県）

編：これ、実は男の方からのお便りなんです。あまりにもせつなくって、お姉さんはニタニタ、もといウルウルしてしまいました♡（稲葉）

投稿規定

●第3回ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票募集：好きなキャラを男女3人ずつ選んで、順位をつけてね。今回は男女読者別ベスト10も発表（自分の性別も記入）。締切は6月5日。イラストの採用分には粗品を進呈。
●パンチ！パンチ！：読者のおたよりや、ネオジオフリークへの意見等を募集。
●今月の隣人愛：ネオジオの変わった遊び方や、ダジャレ系のネタを募集します。
●今月のオーバースウェー攻撃：マジなご意見をどうぞ。
●ネオジオ解体新書：ネオジオの魅力を大解析。
●裏技コーナー：読者の裏技を大募集!!
●愛のてほどき：技系以外の裏ネタはここへ送って!!
●メーカーへの要望&質問：意見や質問も受けつけてます。
●Q&A：ネオジオに関する質問を送ってください。
●キャラレター：好きなキャラへの思いをぶつけてね。
●イラスト：モノクロとカラーあり。サイズはいずれもハガキ大で、比率が同じなら拡大も可。パオパオ賞、誘惑賞には粗品を進呈。
●クセになる4コマ：縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。
●同人誌：掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってください。掲載期限もあれば記入してね。
●天晴：コスプレ写真を募集。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞に粗品進呈。
●移植希望ソフト：ネオジオへの移植希望ソフトを募集。
●文通&募集コーナー：文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載します。いたずらは絶対にやめてください。
●売買&交換コーナー：売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチです。
●ネオジオソフト人気ベスト20：好きなソフトを募集。締切は特になし。詳細は79P。
●クラブ・ハウスコア：家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方には粗品を進呈。詳細は80P。
●新作ソフト期待度ベスト5：未発売ソフトの期待作一つと、その作品に対するコメントを書いてください。96Pに掲載。
※各コーナーの締切は毎月5日前後。また人気投票、イラスト投稿、天晴、クラブ・ハウスコア等の粗品は、非売品の真サムのフィギュアです。
　いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。
〒112東京都文京区水道2－3－20（株）芸文社 分室ネオジオフリーク編集部「〇〇コーナー」係。



●PN／佐々木かがの（新潟県）次回作でプレイヤーキャラとして復活か？　うそ～ん♡　自分で操作したいぃ～!!



●PN／プリズムハート（千葉県）いえる。みんなフランコのイラストも描くのじゃ。あと双角。



●PN／天王紅蓮（埼玉県）ゆーちが山崎のドリルのボイスが『殿様があぁ～!』に聞こえるといってた。耳が死んでる。



●PN／侍みーニャ（東京都）ぷりち～ふぁいたぁのルーミちゃん♡　ギャラクシーファイトの続編出ないかなぁ…。

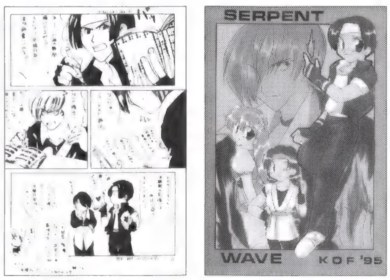
ネオジオ特選 同人誌コーナー

Hey come on!



●KOF'95オールキャラギャグ本。4コマいっぱいで読み応えのある本です。／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒904－21沖縄県沖縄市高原600　伊禮慈子（発行：オータムオーク）

SERPENT WAVE



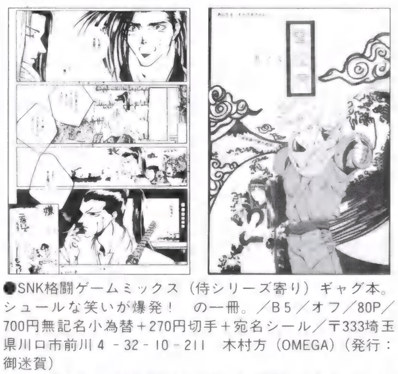
●日本チームメインのKOF'95オールキャラギャグ本。京と庵の交換日記の話が爆笑モノ♡／A5／オフ／36P／300円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒251神奈川県藤沢市大庭5055－14湘南西部3－16－1632　高橋恵（発行：琴月亭）

GUTSY DOG

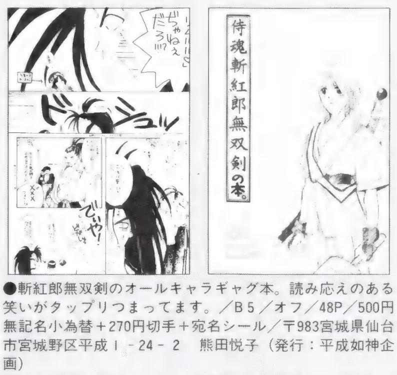


●KOF'95の怒チーム本。全編怒チームのギャグが大爆発。赤い手榴弾が懐かしすぎるぅ～！／A5／オフ／28P／200円無記名小為替＋190円切手＋宛名シール／〒116東京都荒川区町屋4－36－14　古木美絵子（発行：MG館）

電脳病其ノ二


●SNK格闘ゲームミックス（侍シリーズ寄り）ギャグ本。シュールな笑いが爆発！　の一冊。／B5／オフ／80P／700円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒333埼玉県川口市前川4－32－10－211　木村方（OMEGA）（発行：御迷賀）

雨坂都



●斬紅郎無双剣のオールキャラギャグ本。読み応えのある笑いがタップリつまってます。／B5／オフ／48P／500円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒983宮城県仙台市宮城野区平成1－24－2　熊田悦子（発行：平成如神企画）

SIT ON MY FACE



●なんか今月KOF'95ばっかりですが…。それはさておき、ギャグあり、シリアスあり、読ませる一冊です。／B5／オフ／24P／300円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒861－41熊本県下益城郡富合町榎津811　松野久美子（発行：たにまち）

文通&募集コーナー

●KOF95、侍魂の好きな方文通しましょう。特にキム・ガルフォードが好きな人なら大歓迎です。イラストをおくってくれてもかまいません。男女年齢不問です。初回のみ80円切手同封して下さい。当方17歳・女。〒431-12静岡県浜松市呉松町338-7 宮野妙子

●とにかく天草四郎時貞Fanな方、文通して下さい。イラ交もしてくれた方がありがたいです。ちょっとでも天草が好きなら年齢、性別等の制限は一切ありません。当方高2・女〒792愛媛県新居浜市上原2-5-12 日和佐美里

●同志求ム。不知火舞ちゃんが、好きでたまらないという方、私と文通、イラ交しましょう。庵が好きな方、一緒にゲーセンにいってくれる方もボ集。お友達も。男女年齢不問。初回のみ80円切手を同封でお願いします。当方、15歳女デス。〒945-11新潟県柏崎市横山-27-6 佐藤百合

●京さん、庵さん、キングさんが大好きだ！ という方、またこの3人（それ以外でもOK）のどれか一つでもコスプレしたことある方、文通して下さい！ KOFのイラスト描いていただける方も大カンゲイ！ 男女問いません。待ってます♡ 15歳・女。〒321-02栃木県下都賀郡壬生町表町20-5 佐藤貴子

●格ゲーが好きな方文通して下さい。特にKOF95が大好きな方大募集!! 必ず返事書きます。近い人は、ゲーセン行きましょう。お願いします。初回のみ80円切手同封で。男女とも大歓迎、イラスト書き教えてくれる人もOK。13歳・男〒974福島県いわき市後田町町田46-1 後藤淳

●お友達募集！ 格ゲー&京様が大好きな人！ 同人活動やイラ交をしてくれる方！ （イラ交だけでもOK）15歳以上の方。初回のみ切手同封で！ 15歳・女。〒723広島県三原市中之町-275-2 十河利江

●KOFオンリーサークル「百八式友の会」では、開設にあたり、会員募集中。一風変わった企画も計画中。KOFシリーズの好きな人なら老若男女不問。詳しくは80円切手をはった返信用封筒同封の上、お問い合わせ下さい。19歳・女。学生。〒270-01千葉県流山市思井6-4-1 鈴木良美

●ただ今、文通相手&私と一緒にサークル活動して下さる相方さんを募集してます。KOF、他にもサムスピ、VF2等好きな人！ 文通の方は気軽にお手紙下さい。相方さんの方は、一度手紙で問い合わせて下さい。詳しいペーパー送ります。16歳・女。〒988宮城県気仙沼市潮見町2-46 吉田祐美

●ゲーム好きな方。特に格ゲー好きな方。サークルなど一緒にやりましょう。コミケなども一緒に行ってくれる方。文通、イラ交をしましょう。80円切手同封でお手紙下さい。私は12歳の女です。〒513三重県鈴鹿市池田町-4-3 北川美穂

●とにかく格ゲーが好きな方、一緒にゲーセンに行ってくれる方、ゲーム系サークルに入れて下さる方を大募集してます。この本を通じてお友達になって下さい。性別・年齢は問わず、もちろんイラスト交換OK！ 当方29歳・男。〒812福岡県福岡市東区箱崎7-1-5-2-210 石川伸雄

●ゲーム友達&コスプレ友達募集!! NEO・GEOゲームが好きで好きで夜も眠れないという人。ジャンルは問いません。それとコスプレやってる人、やろうと思ってる方、また、一緒にイベントなどゲーセンに行ってくれる方、男女年齢問いません。初回だけ80円切手同封で…。岡山、兵庫、大阪の方だととてもうれしいです。なおスノボー好きの方なら特に大歓迎します。17歳・男。〒703岡山県岡山市高島2-5-12-3 佐藤一史

●KOF好きの同年代で、京阪神、又は実家周辺のゲーセンやイベントで遊んで下さる方、文通して下さる方を募集中です。男女不問。私は同人歴の長い絵描きです。21歳・女。〒780高知県高知市比島町4-1-0-10畠中方 寺本美礼

●KOFが好きで好きでたまらない！♡という方、お手紙下さい。京サマ、庵、ケンスウが好きな方はもちろんよろしくです！ イラスト、ペーパー交換もボシュウ中♡ 初回のみ80円切手同封でよろしくです。15歳・女。〒061-14北海道恵庭市柏陽町1-10-7 高橋幸子

●KOF、餓狼、サムスピ、龍虎シリーズの好きな女性の方、文通もしくは家が近ければゲーセンに行きませんか？ 庵、テリー、幻十郎、ロバートのどれかでも好きな方OK!! いただいた手紙の返事はOK!! 楽勝で待っていて下さい。とりあえず手紙待っております。22歳・男。〒381長野県長野市上松5-8-15 島田正明

●ガルフォード、京サマ、テリーを愛していらっしゃる方、お友達になってやって下さい。イラ交とかも。SNKのゲームをお好きな方、よろしくお願いします。初回のみ切手同封で。19歳・女。〒680-01大阪府堺市桃山台2-25-5 山本真美

●秦兄弟本ゲストさま超募集!! 兄弟の誕生日6／6あわせで本をつくります。イラストだけ、小説でもOK！ くわしいコトは80円切手同封で。もう秦兄弟（特に弟♡）ラブラブです～♡ 17歳・女。〒180東京都国分寺市本町3-1-6-8-106 川村智美

●サムスピが大好き♡ とゆー人♡（特にナコorリムorしず丸orチャムが大好きなヒト）私と文通してください。なお、同じ県内の人はゲーセンなんかも一緒にいってくれると嬉しいです。男女不問！ 年はなるべく同じくらいだとうれしいです！ 80円切手同封で…！ 15歳女です。〒811-32福岡県宗像郡福間町光陽台3-3-6 米倉千恵子

●KOF'95等格ゲー大好きな方、お手紙下さい！ イラスト交換もOKです。男女年齢は問いません。ゲーム以外のことでも文通できたらと思ってますのでお気軽に…。20歳・女。〒890鹿児島県鹿児島市武1-37-4 有村葵

●お友達大募集!! 格ゲーをあまり知らない私に一から教えてくれる方、近場の方なら、格ゲーのこつを教えてくれる方（ゲーム一緒にやってくれる方！）、コスプレ好きな方！ お写真下さい、お友達になりましょう。また、一緒にコスプレしましょう!! 男女年齢問いません。待ってます♡ 80円切手不要。16歳・女。〒354埼玉県入間郡三芳町藤久保426-10 三瓶香

●KOFが好きな人、友達になって下さい。イラ交、コスプレを一緒にしませんか？ 格ゲー教えてくれる人も大歓迎です。初回のみ切手同封で。年齢、性別問いません。19歳・女。〒273-01千葉県鎌ヶ谷市東鎌ヶ谷2-3-42 堀田里美

●ナコ&リム中心ファンクラブ「レラ・コンル」では、ただいま会員様とスタッフを募集中です。主に3ヵ月に一回会報を発行します。ナコルル、リムルルが気になる方、好きな方、愛してしまってる方、思いが尋常じゃない方等々、常時募集中ですので興味を持たれた方は80円切手同封で。案内書を送ります。〒166東京都世田谷区桜上水5-3-6-25 牧野秀樹

●サムスピシリーズをこよなく愛している方、餓狼シリーズの世界観が大好きな方、お手紙下さい。返事は確実、切手は不要です。18歳・男。〒238神奈川県横須賀市衣笠栄町3-11-B-403 菅野直継

●格ゲーやRPGが主に好きで特にNEO・GEO大好きというそこのあなた！ 超初心者な私をゲーセン等に連れていってくれませんか？ 文通&イラ交、おともだちそしていっしょにサークルを作ってくれる方大歓迎です！ 男女年齢は問いません。初回のみ80円切手同封で待ってます♡ 14歳・女。〒154東京都世田谷区下馬6-24-16 蓑島浩子

●「KOF系」「サムスピ系」「餓狼系」の好きな方、私と文通&イラスト交換しませんか？ また、京サマ、いおりん、舞などのファンの方、同人誌を作ったことのある人ならと一っても嬉しいです♡ 13歳・女。〒771-12徳島県板野郡藍住町八上字春日31-24 田中彩

●KOFが死ぬほど好きな人、しかも京、イオリン、ベニーの大好きな人!! そう、そこのあなた！ この俺と文通&イラスト交換しましょう。さぁさぁ遠慮は要りません！ 勿論絵を書くのが苦手でもOK！ 老若男女、年齢問わず。鉛筆線、ルーズリーフイラストも可。初回のみ、80円切手&イラスト同封で。（イラスト駄目な人は入れなくてもOKよ）15歳・女の子♡ 〒143東京都大田区大森西2-2-21 野中友美

●KOFが好きなお方。文通して下さい。イラストなど送ってくれてもうれしいです。あと斬紅郎のリムの攻撃技好きな方と牙神さん好きな方もカンゲー。たくさん来た場合には、ちゅーせんさせていただきマス（スイマセン）。11歳・女。小学生。〒612京都府京都市伏見区深草柴田屋敷町3-36 高橋綾子

●京のファンです。ポケットベルも京仕様にしました。今はKOF'95と斬サムのファンです。もし、よければ近県の女性の方と文通できれば嬉しいです。返事書きますのでヨロシクお願い致します。27歳・男。〒920石川県金沢市浅野本町ホ-55 古暮武和

売買&交換コーナー

●買い／「KOF'95スペシャルアイテムBOX」（ちゃんとそろってる事）&京、庵のぬいぐるみを高価で。希望価格とできれば電話番号明記でお願いします♡ 〒814福岡県福岡市早良区有田5-11-34 角本雅子

●買い／ネオジオ版のKOFを8千円～1万円で。希望価格を記入してW葉書か、80円切手同封の上、連絡乞う。〒984宮城県仙台市若林区3-1-18-405 梅屋功一郎

●交換／ネオジオフェアー第3弾でもらえる貴方の閑丸、破沙羅のカードを私のナコルル、ビリー、キム、リムルルetc.と交換して下さい。詳しくはW葉書or80円切手同封で。こちらの持っているキャラクターカードのリストをお送りします。〒350-02埼玉県鶴ヶ島市松ヶ丘3-29-9 福島なづき

●買い／京サマのコスチューム、またはKOFキャラのコスチュームを安価で。希望額を明記し、Wハガキか80円切手同封で連絡乞う。〒520-01滋賀県大津市千野1-9-18 奥村栄子

●買い／2月7日からSNKのCD等を買うと付いてきた、サイトロン特製のテレカとキャラカード（美品に限る）を適価で。売れるカードのキャラ名と希望価格を明記の上、ご連絡下さい。〒170東京都豊島区東池袋4-38-15 上原秀樹

●買い／SNKテレフォンサービス発行「ねおじお伝言板」1～6号を希望価格で。コピーでも単品でも可。何号か、実物かコピーか明記してハガキで連絡乞う。実物・低価格優先。送料はこちらで負担します。〒981宮城県仙台市青葉区北根1-9-13 増間洋平

●売り／ネオジオCD本体一式（限定モデル、超美品）ファイティングスティックNEOII、コントロープロ、龍虎2、真侍魂、餓狼3、KOF'94、'95、パズルボブル、斬紅郎無双剣、攻略本6冊、以上を送料込4万円程度で。希望価格明記の上、W葉書で連絡下さい。〒349-13栃木県下都賀郡藤岡町大前673-6 柴田潤一

●買い／ネオジオフリーク一号～6号（ポスター付き優先）を。希望価格明記の上、ご連絡下さい。〒594大阪府和泉市富秋町209-24 兼平蓮

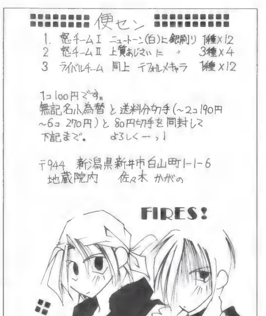
●売り／真サムライスピリッツのマスコット人形（覇王丸、ナコルル、ガルフォード、右京、チャムチャム、ミヅキ、黒子）を、あなたの希望価格で。W葉書で連絡乞う。〒444愛知県岡崎市欠町東通22-1 柴田良子

●交換／私の「KOF'94（説明書なし）」+「'95」+「餓狼伝説3（説明書なし）」+「NEO・GEO CD SPECIAL」を貴方の「パルスター」か「ファイナルロマンス2」か「餓狼伝説」の一枚と交換して下さい（すべてCD）。古くてもOK。80円切手同封で連絡を待っています。〒388-02長野県北佐久郡御代田町西軽井沢4-108-1635 那住正樹

●買い／KOF'95の同人誌ならなんでもいいです。題名と希望価格と住所を書いてお手紙下さい。お願いします。〒486愛知県春日井市鳥居松町8-7-15 野田桂代

●買い／「クイズ迷探偵ネオ&ジオ」（ロムカセット、古くても可）を3千円で。送料こちら持ち。最初についた方。〒029-45岩手県胆沢郡金ヶ崎町西根南摩知田1-3-2 西政春

●売り／KOF'95スペシャルアイテムBOX+SNK'96カレンダーを適価で売ります。バラ売りも可。希望価格明記の上、W葉書で連絡下さい。〒807福岡県北九州市八幡西区浅川台3-16-5 小屋敷悟



新作ソフト発売予定リスト （3月18日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	3月21日発売予定	価格未定	100%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	4月発売予定	価格未定	98%
NEO ドリフトアウト	ビスコ	レース	容量未定	4月発売予定	価格未定	100%
NINJA MASTAER'S	ADK	格闘アクション	330M	4月発売予定	価格未定	90%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	5月発売予定	価格未定	85%
格闘バレー(仮称)	ビデオシステム	スポーツ	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
NEO Mr. DO	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	95%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量不明	発売日未定	価格未定	不明
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	77%
◆NEO・GEO						
ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	298M	4月26日発売予定	32,000円	不明
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	4月発売予定	価格未定	70%
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	5月発売予定	価格未定	95%
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	6月発売予定	価格未定	85%
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	夏発売予定	価格未定	95%
NINJA MASTAER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	90%
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	発売日未定	価格未定	90%
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量不明	発売日未定	価格未定	不明
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	77%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
マジカルドロップ2	データイースト	パズル	86M	5月発売予定	価格未定	70%-α
NEO ドリフトアウト	ビスコ	レース	容量未定	5月発売予定	価格未定	100%-α
ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	SNK	格闘アクション	298M	6月発売予定	価格未定	不明
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	338M	6月発売予定	価格未定	95%-α
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	178M	7月発売予定	価格未定	85%-α
オーバートップ	ADK	レース	210M	春発売予定	価格未定	50%
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量不明	春発売予定	価格未定	70%
ゴール!ゴール!ゴール!	ビスコ	スポーツ	120M	春発売予定	価格未定	100%-α
パズルdeポン!	ビスコ	パズル	30M	春発売予定	価格未定	100%-α
FUTSAL	ザウルス	スポーツ	162M	春発売予定	価格未定	90%-α
NEO Mr. DO!	ビスコ	アクション	50M	夏発売予定	価格未定	95%-α
QP	サクセス	パズル	容量未定	冬発売予定	価格未定	50%
NINJA MASTAER'S	ADK	格闘アクション	330M	発売日未定	価格未定	90%-α
NEOアクションゲーム(仮称)	ハドソン	アクション	容量未定	発売日未定	価格未定	60%-α
ネオジオCDオリジナルRPG(仮称)	ADK	RPG	容量未定	発売日未定	価格未定	?%
ビックトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	133M	発売日未定	価格未定	不明
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	容量未定	発売日未定	価格未定	不明
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	容量不明	発売日未定	価格未定	70%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

『真説サムライスピリッツ武士道列伝』の発売予定は、今春発売予定なのに情報少ないのはなぜ？
斬紅郎無双剣での新キャラは、リムルル以外仲間にできないのでしょうか？　チャムチャムが主人公にできるってだけでも、もう感涙ものだけど。閑丸が仲間にできれば理想かな。これだけはSSやPSに移植せずに、ネオジオユーザーだけの特権にして欲しいです。

●PN／門崎涼（広島県）

『真説サムライスピリッツ武士道列伝』（長い）期待しています！　今まで何回かRPGをプレイしたことはあるのですが、結局途中でやめざるをえなくなり（兄のものなので、売られてしまったり等）一度もクリアしたことがありません（泣）。今度は自分で買うので、絶対にクリアしてやる!!　とりあえず王道（？）パーティーを組みます（ナコルル、覇王丸、右京）。

●PN／申希小砂（大阪府）

今のところ今春発売予定で開発が進んでいるようですが、残念ながら発売日が少し遅れるかもしれないそうです。
ネオジオ初のRPGなので、期待が大きいのはわかりますが、もう少しお待ちください。
ネオジオフリークの情報網を駆使して調査中なので期待してくだされ。
（山崎）

会いたい。早く会いたい。会いたい！　×100藤堂香澄様に早く会いた〜い!!
『藤堂香澄様親衛隊』の隊長である、わたくし〝月見に一杯〟と共にキングや、あのこざかしいユリをやぶり、天下を取りましょう。私は常にあなたの味方です。
なお、これは部長アキヤマ氏や、飛燕鳳凰脚氏に対する宣戦布告と思ってくれて構わない。

●PN／月見に一杯（新潟県）

龍虎の拳外伝のカーマン・コール。うおぅ！　カッコイイッス!!　ギース様のあとがまっスね。藤堂は出なかったけど、オヤジ好みの私には、この人だけでもウレシイです。一体どんな技を使うんでしょうか（当て身という話も…）？　NINJYA MASTER's覇王忍法帖。ドキドキの忍者格闘っス。ハンゾーさんやジライヤ、赤影はいないのが（いるわけないって）残念。でも、個性的なキャラみたいですし、内容もこってるようなので、早く出してください。

●PN／ひめさま（福島県）

龍虎の拳外伝の新キャラ、藤堂香澄&カーマン・コールに熱いメッセージが届きました。香澄は、あの藤堂竜白の娘とは、思えないほど（失礼）プリチーな女の子ですよね。
香澄の声を担当している弓雅枝さんも（インタビューを読んでちょうだい）キャラと同じくらいかわいい人なので応援よろしく！
NINJYA MASTER's覇王忍法帖は、今号で必殺技をドーンと紹介しているので、それはも〜ウハウハ！
（なんのこっちゃ…）
（山崎）

新作ソフト期待度ベスト5		
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	193P
2	ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝	96P
3	神凰拳	89P
4	超鉄ブリキンガー	54P
5	マジカルドロップ2	22P

コスプレコーナー

天晴

波の谷間に
命の花が
カラー1Pじゃ!!
あっぱれ、
あっぱれ♡
わははは!



緋雨閑丸



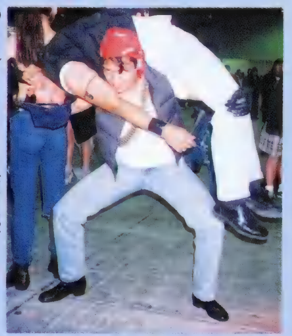
●PN/神楽晃(岡山県)
今月のパツイチ目は閑丸クンじゃ。4月号には間に合わなかったが、合格おめでとう!! ちなみにわしの最終学歴は自動車学校じゃ。なんちて。

シュラ・ナイ・カノム・トム



●PN/D・D・Ary(神奈川県)
めずらしいシュラのコスプレなり。衣装の色はアレンジとのこと。次はアップライトのムエタイスタイルで撮るとイイ感じじゃな。

ラルフ



●PN/イエーイ!(東京都)
新必殺技を練習中のラルフだそうじゃ。クラークはお兄さんだとか。仲間割れはイカンぞ。というワケで、★天晴賞を進呈いたす。キケロガ!

草薙京&二階堂紅丸



●PN/京=柏の京&紅丸=伊豆海礼夏(埼玉県)
気合いの入った日本チーム2人じゃ。紅丸はバスの天井を掃除してしまいそうじゃのう。わしはこの日2Pポ○○をやっとった。しつこい?

リムルル



●PN/時田洋二(千葉県)
関東に大雪が降った時に撮ったそうじゃ。ちなみに本人、裸足だないすアイディア。ったそうじゃ。お疲れサ~マ~!

アンディ・ボガード



●PN/Dディ(大阪府)
KOF版のアンディじゃ。関西コスプレ協会の方々には大感謝なり。西に足を向けて寝れんな。今後ともヨロシクお願いいたしまする。

草薙京



●PN/沙悟浄おけら(静岡県)
今月の『ウケ狙いでポン!』は、ラーメンをすする京サマじゃ。ちなみに女性じゃ♡ピンボケが残念ザマス。フンガー。なんなんだワシは。

ナコルル



●PN/SHELL. S. S(大阪府)
こちらは今月の「はばたけ! 猛禽類」じゃ。スマン。今考えた。つーワケで、モノクロちゅうのも味があってイイもんじゃな。ヘラで食え!

ユリ・サカザキ



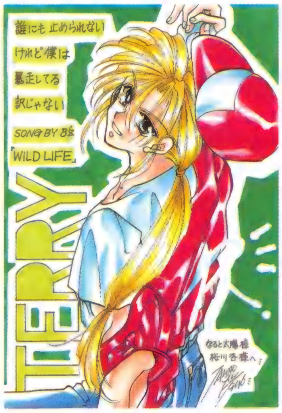
●PN/みやび(兵庫県)
某イベントで賞をゲットしたというユリちゃんじゃ。ナイスな感じじゃ。略してナイスカン。ちょうアッパーで顎を砕かれてみたい。なんちて♡

カラーイラストコーナー

3パーセントの誘惑



●PN／[illegible]（埼玉県）
この出来で『ひでえ』とわ…！ どう見ても、素晴らしいと思うのですが…。みなさんはどう思いますか？



●PN／唯庸雄（福島県）
次号からは3％の誘惑係ということでお願いします。2Pに増やしたのですが、投稿数も増えましたので…。



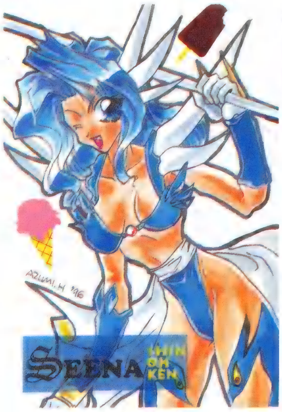
●PN／滝川るか（大阪府）
ぽわんとした表情の舞ちゃん。春の季節にはぴったり（？）という感じ。3月号では本名のせてゴメンなさい。



●PN／NAOMI（東京都）
五郎と紅丸の影が薄く見えるのは、本当に色が薄いからですね。京の右手からは、炎の名残のような煙りが少し…。芸の細かさに脱帽ッス♡



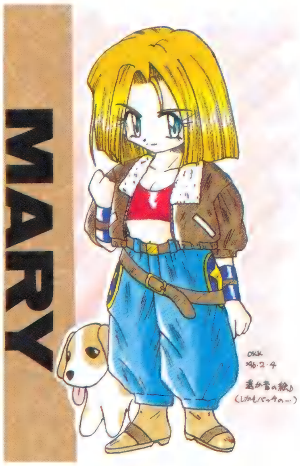
●PN／ユミィ（神奈川県）
リッパーとホッパーは2月号の表紙に登場して以来、一層注目度がアップしたようですね。次の人気投票では票を集めることができるのか？



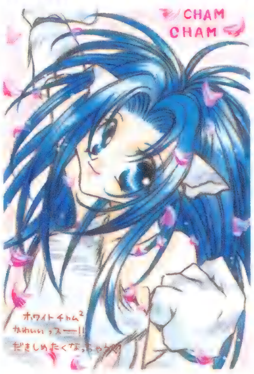
●PN／氷川あづみ（広島県）
人魚姫シーナ。神凰拳はかなりの注目を集めているようですねえ。編集部でも、ニンジャマスターズと並んで期待度大ともっぱらの噂です。



●PN／長渕（福岡県）
2月号ではカブキ団十郎を送ってくれた長渕さん。そして今号は狂死郎…。ひょっとして歌舞伎ファン？



●PN／桐生楓（兵庫県）
この時期に餓狼伝説3のイラストが載るというのも、ネオジオフリークならでは？ アントンが可愛い♡



●PN／あおいひな（福井県）
桜の花びらが舞う中、元気いっぱいの白チャム。なんか合わなそうで、合ってますね〜。



●PN／みいす（広島県）
みいすさんは、広島で最初に閑丸のコスプレをやった人だそうです。だから載せてくれと…。



●PN／いくさ麗和（福井県）
真サムのナコルル、バストアップバージョン（？）。かなりイイ感じだ。



●PN／城弥広己（鹿児島県）
呂布は確か3月号・美の競宴で、渋めキャラとして登場してましたね。WHの続編はどうなるのかなぁ。

今月の誘惑賞



●PN／悪鬼暗行
うにょ～！ 発売前にこれほど気合いの入ったイラストがくるとは思いませんでした。う～ん、やりますね。



●PN／平等（北海道）
季節柄か、今号はやたら桜のはなびらが目立ちますね。日本の四季って、結構簡単に表現できるのでよい♡



●PN／こんた（東京都）
キャラ人気投票は、毎号結果発表しませんが、毎号募集しています♡



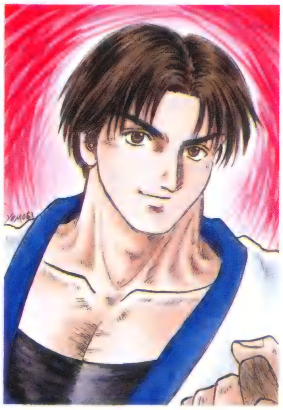
●PN／永岡岬（岐阜県）
『卒業』というより、世はすでに、『入学』『就職』という時期になってしまいましたが、まぁ、いいでしょう♡



●PN／莱雅（台湾・台北縣）
ついに海外からもイラストがくるようになりました。PNはライアさんと読むそうです。



●PN／きのしたあゆみ（大阪府）イラストに『失敗』とか書かないようにお願いします♡ かなり載せにくくなるので…。



●PN／四方山蓬（愛知県）
初心者向け格ゲー講座を読んで、キムをきわめてください。リアルバウトは連続技も出しやすいので、爽快！



●PN／服部膵臓（福岡県）
色づかいが超バサラしてますね。なんだかよ～分かりませんが、とにかくリキ入ってます♡



●PN／SKULL（東京都）
規定サイズをかなり強烈に無視した作品。気合い入りまくりのセル画なんですが。お願い、サイズ守って♡



●PN／計田待子（大阪府）
ついにきた、ルガールの秘書!! しかもKOF'94&'95の両方をフォローした完全版!!



●PN／震陽炎（兵庫県）
修羅2Pと羅刹1Pの幻十郎ですね。斬紅郎無双剣は、1キャラ4通りもあるので、覚えるのも大変…。



●PN／勇神新名（宮城県）
かなり手間がかかってますね。いったん描いてから、青いビニール（？）をはって、そのあとビリーの部分だけビニールを切りとってあるんです。

ネオジオ 声優名鑑R Vol.2

今月もやってきましたネオジオ声優名鑑R。ネオジオキャラクターの声優さんからの個性的なコメントや写真が楽しいこのコーナー、みんな楽しんでくれていることと思う。
それではさっそくいってみよ～!!

①これまで担当したネオジオキャラ名とタイトル名②誕生日③出身地④血液型⑤趣味・特技⑥声優歴⑦ネオジオキャラ声優以外のお仕事
※掲載の順番は50音順

石田久己（いしだくみ）

ムチ使いレニィは実はゲーム大好き女の子!?



レニィ・クレストン／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝』

みなさんはじめまして、石田久己です。
実は私、録音したSNKさんのとても近くに住んでいて、江坂のネオジオランドでよくゲームをしてるんです。好きなゲームは〝バー○ャフ○イター〟や〝パズルボブル〟etc…。あと、少し前にヒットした映画『マスク』のジム・キャリーが大好きだったので、マスクのクレーンゲームには5千円ぐらい使ってしまいました。
最近は、つりのゲームって有りますよね、それもよくやります。今、つり番組のリポーターをしているので、ついつい目が行ってしまうんですよね。
ネオジオランドで、もし私に気づいたら、お気軽に声をかけて下さいね。
家でもロールプレイングゲームに凝っていたりと、とてもゲーム好きなので、レニィ・クレストンの声をさせて頂けてとてもうれしく思っています。
このお仕事を頂いて、最初に「ルパン三世の峰不二子のちょっと若い番でお願いします」と言われたんですが、普段からものまねでやっていたので「やった～」「披露できる場所ができてうれし～」と思いました。
ところで私は、弓雅枝ちゃんと同期で、しかもレッスン中は席まで隣どうし。プライベートでも仲がいいので、今回いっしょに仕事ができて2人とも大喜びしています。
この業界に入って今年で2年目。まだまだ勉強する事がいっぱいです。これからもっといろんなキャラクターの声が出せるようになりたいと思っていますので、どうぞ応援して下さいね。



石田久己
①レニィ・クレストン/『ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝』
②4月27日③大阪府④A型⑤写真、陶芸、ファミコン、映画鑑賞（特にアクション映画）、テニス⑥1年⑦イベント司会、ナレーター、リポーター

尾形直紀（おがた なおき）

格闘技的人生観(!?)の持ち主のフングニール"兄貴ィ"！



「地上最強はアリクイだよ、キミィ」

ある偉大な空手家の言葉です。そうか、一部のゲームでは牛や熊と闘いはできるが、アリクイとは…。最強を口にするグレイシー一家の皆さんには、是非アリクイに勝って頂きたいものです。ブラジルに住んでいるなら、アマゾンに大アリクイもいることだし、タイソンと闘うよりは、安く、簡単に実現できるでしょう。う〜ん、観たい。

ちなみに、大アリクイは寝ている動物や人間を押さえつけて吸血することがあるそうです（『ゴルゴ13』より）。ナマンダブ、ナマンダブ…。あ、グレイシーが駄目なら、安生でどうだ！

「安生、アリクイに200％献血！」

東スポの見出しが目に浮かぶ…。

冗談はさておき、やはり、これだけ格闘技や格闘ゲームがブームになって情報があふれていると、どれが最強なのか気になってしまいます。

しかし、プロレスにグレイシーが勝って、グレイシーに骨法が勝つ、そしてプロレスが骨法に勝つ、となった場合、どれが最強か難しいところです。口で言うのは易しいけど、実戦となると無事じゃ済まんしなぁ。痛い目を見ずにあらゆる状況、技で闘えるのがゲームの良い所だと思います。

勝ちゃいいってだけの人も見かけますが…。

最後にある偉大なレスラーの言葉を。

「最強の格闘技は存在しない。最強の格闘家が存在するだけである」

追伸：正月にネオジオランドで見た『極超豪拳』というゲームが気になって夜しか眠れません。誰か教えてたもれ。



サブバーグ・フングニール／『押し出しジントリック』

尾形直紀
①城所剛／『痛快！GANGAN行進曲』
サブバーグ・フングニール／『押し出しジントリック』
②8月21日③大阪府④O型⑤造型、ウェイトトレーニング⑥『痛快！ガンガン行進曲』が初めてです⑦現在、アルバイトで生計を立てております。たまにアトラクションショーの補欠や雑用が入るくらい

桂 一雅（かつら かずまさ）

ガンガンな勝男くんは今、ポインセチアに囲まれて…

「ポインセチア」っていう花を育てています（クリスマスの時期になると、良く見かける、赤い色の花です）。もう一年と数ヵ月。94年のクリスマスに買ったんですけど、枯れるどころか、シーズンが過ぎて夏になってもメキメキ育っちゃって、95年のクリスマスの頃には、別の種類の花の様になってしまいました。…お水しかあげていないのになぁ…。ともあれ、とってもパワフルなこの子は、今でも僕の部屋で縦横無尽に咲き誇っております。

先日、部屋の片付けをしていたら、『痛快ガンガン行進曲』のCDが出て来ました。久しぶりに聴いたのですが、聴いているうちに、当時のことを思い出してしまいました。そう言えば、あの『勝男君』が、僕の最初にやったゲームキャラクターだったんですよ。以来、彼は僕の近くに、いつも居ます。そして、僕がくじけそうになったり、ネガティブな気持ちになっている時に、どこからともなくやって来ては、僕をしっかりと支えてくれて、「ガンガンですぜ！」って励ましてくれるんです。そうすると、俄然勇気が湧いてくるんですよ。そんな彼と出会う事ができて、とってもよかったなぁと思います。これからもよろしくね、勝男君！

最近、『ガンガン』の時に一緒だった石井さんや風間さん、尾形さん達とよく会っています。食事をしたり、お酒を飲んだり、ボードゲームをやったり、カラオケ行ったりと、色々な事をやっています。ゲームセンターにもよく行きます。見かけたら、対戦でもしてやって下さいね。

でも、僕は弱いので、風間さんや石井さんとタッチ交代しちゃうかも（テヘヘ）。お手やわらかにね。





ジャック・ザ・リッパー／『ワールドヒーローズパーフェクト』

桂 一雅
①ジャック・ザ・リッパー／『ワールドヒーローズパーフェクト』
勝男／『痛快！GANGAN行進曲』
ラスプーチン／『ADKワールド』
怪狼フェンリリル、大蛇ヨルムンガンド、悪神ロキ／『押し出しジントリック』
②10月31日③東京都④A型⑤体を動かすこと、音楽を聴くこと（メタリカ、パンテラ等のハードロックが好き）⑦今、夜間の専門学校に通っています

加藤千明

ジョーの痛みを茶の間で体感！の、やさしいジュリ様デス



3月3日はおひなまつりの日（この日ばかりは、少しおしとやかにしようと思った）。なんとこの日に、網膜剥離に打ち勝ち一年3ヵ月ぶりに、日本のリングに立った「浪速のジョー」こと辰吉丈一郎の世界ジュニアフェザー級タイトルマッチを、TVでやっていたんです。

エッ？　3月3日といえば、日曜日…。どうして日曜日に家でTV見ているんだって？　たまには(!?)一人になりたいこともある（かなり、ムリしてます）。

本題に戻って、私は、ボクシングはあまり好きではありません。しかし、これだけさわがれている話題の「浪速のジョー」の試合内容を知らない訳にはいかない（やっぱりこの業界にいる以上、いろんなことを、知っていないとネ）。そこで、TVをつけてボクシングを見ることにしたんです。もう大変な試合でした。4回あたりから、ジョーの顔に血が…。痛々しい。

私なんか、ジョーが顔を打たれるたびに「痛い、痛い、痛い」ってわめいていました。相当、うるさかったんでしょうね。私も家族からパンチをくらいました。それから11回まで、痛い痛いと言いながらTVを見つづけた私でしたが、私の応援も届かず、11回TKO負け。ドクターストップをかけられて…。なんか全身から力がぬけてしまいました。本当にボクシングというスポーツは、すごいの一言です。

これから先の辰吉丈一郎を私は、追いつづけたいと思います。そしていつかは、ジョーに、質問できるくらいの人物になれたらと…。夢は大きく!!



ジュリ／『ギャラクシーファイト』

加藤千明
①ジュリ／『ギャラクシーファイト』
②3月22日③愛知県④A型⑤ソフトボール（実業団を退団後、クラブチームに所属）、エアロビクス⑦タレント

小市慢太郎

"いい声"のロバート君 超BIGになってもヨロシクネ♡



皆様、はじめまして小市慢太郎です。

私、本業は役者でして、今後は超BIGになろうと思ってるわけで…。

最近、声の仕事が増えてきました。人から言わせると、私の声は結構「いい声」なんだそうで、どちらかというとシブイ声で使われます。

はじめの頃は、あのスタジオの空間（密室にマイクがポツンとある）に閉じこめられるだけで緊張していましたが、最近は心地よささえ感じております。

何の縁でか、現在SNKさんのネオジオの声優というお仕事をさせていただくようになりましたが、ゲームの声というものはやっていて、結構楽しいモノがあります。

今のゲームは凄いですね。こんなこと書くとオヤジの様ですが（私はオヤジくさいです）、最近は将棋に凝りはじめまして、これもハマると結構楽しいですし、奥が深い！　羽生さんという方はどんな頭をしているのでしょう。

話は変わりますが、携帯電話を買うことにしました。

この文章を読んでいる方には「なにが言いたいねん、お前は」とツッコまれそうですが、こんな私をよろしく。でも会ってみると結構普通です。

これからも人を楽しませる様な、明日も頑張ろうと思える様な、この世に生まれて良かったと思える様な、私の仕事に触れてくれた人々がそう思ってくれる様な、そんな仕事をしていきたいです（全然、説得力がない？）

皆様に幸多かれ!!

小市慢太郎でした。

追伸：劇団M.O.P.（私の所属劇団です）もよろしく！



ロバート・ガルシア／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』

小市慢太郎
①ロバート・ガルシア、カーマン・コール／「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」
②2月15日③大阪府④B型⑤つり⑥1年⑦役者（劇団M.O.P.所属）

高田由美（たかだゆみ）

セクシーだけどさばけてて…麗奈のイメージにぴったり！



ネオ・ジオフリーク読者のみなさーん、こんにちは♡高田由美です。『ファイナルロマンス2』で麗奈と博美の声をやらせていただいてます。ゲームは楽しんでもらえましたか？ ファミコンショップに『ファイナルロマンス2』の大きなポスターがはってあったりすると、とってもうれしかったですねぇ。とくに麗奈は、すごく色っぽかったのでやりがいがありました。

読者のみなさんとは声だけのおつきあいですが、アニメのイベントなんかでは、麗奈っぽいイケイケの衣装で歌ったり踊っちゃったりしているので、高田由美ってどんな人なのかなァって興味のある方は、ぜひ一度イベント会場へ見にきて下さいね。そしてそして、とてもそんな所へは顔を出せないぞという人のために、ジャーン！ なんと、キネマ旬報社から写真集がでているのです。ロリータ系あり、ストリートギャル系やセクシーな下着姿も披露しちゃって、ごっつうええ感じの写真集なので、ぜひ、書店でとりよせてみてね。

そして、もっと声が聴きたいなぁーという人のためには、文化放送のラジオ番組で、折笠愛ちゃんとDJをしています。もう下ネタもガンガン、プライベートなことも、オイそんなとこまで話しちゃっていいのか？ っていうぐらいしゃべりまくっています。大人の色気でせまった楽しいトーク番組なので、こちらも一度聴いてみて！ 月のない、だーくな夜は、私の声がお友達。

これからも、麗奈ちゃんと博美ちゃんをかわいがってあげて下さいね。

ユミのお・ね・が・い♡



浅倉麗奈／『ファイナルロマンス2』

高田由美
①浅倉麗奈、槙原博美／『ファイナルロマンス2』
②9月21日③東京都④O型⑤映画鑑賞、ショッピング、読書⑥10数年⑦アニメ声優（『天地無用！』『クレヨンしんちゃん』『アリス探偵局』他）QRパーソナリティー

野中政宏（のなかまさひろ）

京と破沙羅は優しいお兄さん 街で偶然会ってみたい!!



いつもファンレターどうもありがとう。楽しく読ませてもらっています。なかなか返事書けなくてごめんなさい。でも、最近いただくファンレターの中に「受験終わりました」とか「合格しました」といった内容を見つけると、嬉しくて、ついニコニコしてしまいます。

みんな本当におめでとう！

ところで、2月7日に発売された、サムライスピリッツのアレンジ盤CDは、もう聴いてもらえましたか？

今回のサントラ盤には、オリジナルドラマが挿入されていて、僕も参加させてもらいました。もともとラジオドラマがすごく好きで、一度やってみたいと思っていたので、夢がひとつかなった気分です。

もちろん首斬り破沙羅役で出演しているのですが、それ以外にも、クレジットに出ない役や「SEかな？」と思う様な所にも、ちゃっかり出ています。一度聴いてみて下さいね。全部で4～5つ聞き取れるハズです。

さて、3月の末に、みんなに直接会える機会がありましたね。NEO・GEOワールドのイベントです。またそのうち、同じようなイベントがあるかもしれませんから、その時はみんな遊びに来て下さいね！

今年は、声優業だけじゃなく、ナレーションにも力を入れて、頑張ろうと思っています。

草薙京や首斬り破沙羅共々応援よろしくお願いいたします。

それから、街で見かけたら気軽に声掛けて下さいね。別に、取って食ったりしませんから。それでは、みなさん、さようなら。



草薙京／『KOF'95』

野中政宏
①草薙京／『KOF'94』『KOF'95』首斬り破沙羅／『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』
②10月15日③広島県④A型⑤モータースポーツ観戦⑥2年⑦CMナレーション、DJ

堀田和則

寡黙なサイバーパンク忍者は「仮面の忍者　赤影」をこよなく愛す





　当然の事だが、事前にオーディションなどと言うものがあり、私も複数のキャラクターに挑んだわけだが、運良く希望していたキャラの声を担当することができた。我々にとって最も感情移入がしやすい事から、バトルチャンスも多いであろう、日本人キャラの“KAZUMA”である。言うまでもなく「仕事」であるから、求められれば何でもやるわけだが、このキャラに関しては、自分のスタイルで出来そうな予感があって、実は嬉しかったのであった。

　さて、録音の話。KAZUMAの声のキャラクターを考えるに、“サイバーパンク忍者”という風貌の彼が饒舌である筈はない。かといって、黙っているわけにもいかない（私のお仕事がない）ので、“暗く・重く・強く”といういわば『秘めたるハイテンション』をテーマに、自分なりに演じることにした。そして表現上で最も気を配った、といえば聞こえはいいが、実際にはとても苦労したという部分は、「被電撃ショック時の叫び声」と「体が燃え上がるときの叫び声」の使い分けであった。…そんな事が出来るのか？　という正しい疑問もあるとは思うが、そのあたりは、実際にプレイして確認をしていただきたいと思う。ちなみに、スタジオ内で担当者某氏が私に出した指示で「漢字で叫んで下さい！」というスルドイものがあったが私は園山俊二氏のマンガではないのだから、見えるように叫ぶことは出来ない。人間ワザではない様に思える。

　ところで、我々の世代の、“忍者ヒーロー”は誰かと問われれば、当然「仮面の忍者　赤影」と、雄々しく答えるのが美しいとされている。今にして思えば、何と凛々しく、ソフィスティケイトされたキャラであったことか…。巷では、なんとオリジナルキャストで映画として復活させようという動きがあるらしい。その際は、ぜひ出演させていただきたいと願う、今日この頃の私である。

カズマ／『ギャラクシーファイト』

堀田和則
①カズマ／『ギャラクシーファイト』
②3月30日③愛知県④O型⑤バンド活動（ベース）、野菜栽培、落合信彦氏の著作を読んで熱くなること⑥アテレコもやったことはあるが、いわゆる〝声優〟ではない。芸歴は9年⑦テレビ、舞台、ラジオの出演、CMナレーション多数

ほりえかおり

元気で可愛いユリちゃんが今年は富士山で「よゆうっちー！」





　みなさんこんにちは！
　ある時はユリちゃんの声、ある時はABCラジオ・ウシミツリクエストのホロホロ姫、ある時はUSEN440・B-36チャンネルのやんちゃなエンジェル、ほりえかおりです。最近、私が占いを読んでいるウシミツリクエストABCという番組にもネオジオファンの方々からお便りを頂くようになり、大変うれしく思っています。それに、よく買いに行く大阪・ミナミのたこ焼屋のお兄ちゃん、たかぼーがネオジオゲームのファン&ネオジオフリークの愛読者であることが判明し、びっくり!!

　紙面を通じて色んな方々のお目にかかれて幸せです。

　さて、ユリちゃんの声をしているということで、ほりえ自身も活発な人と思われがちなのですが、実はどちらかというと文化系人間なのであります。唯一体育で“5”をもらったのはリズム体操の授業の時だけ…。スポーツは趣味程度に、スキーや水泳をするぐらいなんです。でもひとり旅で河口湖へ行った時、でっかい富士山の魅力にとりつかれ、2年前から富士登山に挑戦しているんですよ。富士山といえば日本一!!

　体力のない私には登るなんてムリムリ…と思っていたら、夏の登山シーズンであれば、子供から、それこそお年寄りまでそれなりの準備さえしておけば登ることができるんです。初挑戦は富士登山のバスツアーに参加。でもシーズン中最も人の多い日で、登山道が人で渋滞!!　時間切れで3千600m（あと176m!!）の地点でリタイア…(泣)。

　そして去年、人の多い時を避け、夏休み前に登ったところ悪天候にみまわれまたもやリタイア…(泣)。今年こそ日本一の高さから“ヤッホー”ならぬ“よゆうっちー”と叫べるよう、気合いを入れて登るつもりです。

　無事山頂へたどり着けるよう応援して下さいね。良いご報告ができると願って…。では、また!!

ユリ・サカザキ／『龍虎の拳2』

ほりえかおり
①ユリ・サカザキ／『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』
②7月12日③大阪府④O型⑤読書、演劇、音楽、美術、舞台鑑賞、スキー⑥4年⑦リポーター、アナウンス、CMナレーション

安井邦彦

八神庵って
実はこういう優しい人なのでは？





八神庵／『KOF'95』

いつもお手紙などで応援してくださる皆さん、ありがとうございます。この場を借りてあらためてお礼申し上げます。なんて堅苦しいのはここまでにして、ぶっちゃけた話、なかなか返事が出せませんが、いただいたお手紙等はちゃんと目を通していますので安心してください。どのお手紙もそれぞれに心がこもっていて、皆さん、自分の気持ちを文字にするのがお上手なのですね。なかには、ちょっとシリアスな内容のものや、相談ごとのようなものもあって、そういったお手紙に対しても、何とか僕なりの助言をしてあげられたらといつも思うのですが、本当になかなかお返事できなくてごめんなさい。僕、手紙を出すのに3回ぐらい下書きしてしまうタイプなんです。もっと気楽に書ければいいんですけど…。なんて、結局言い訳をしてしまいました。許してください。でもそのうち、突然返事を出すかもしれませんから、気長に待っていてください。矛盾してますけど、僕、「突然」というのはよくやるんです。フフフ（ヘンな笑い、妙だな）。

ところで、先日、イベントのお仕事で初めて「ネオジオワールド」へ行ってきました。僕がいちばん興味を持ったのは、世界に六台しかないというマシンによるアトラクションで、そのうちの2台がネオジオワールドにあるとか…。その最先端の映像技術はたいへんおもしろいものでした。他のアトラクションはもちろん、ボウリング場やカラオケボックスも充実していて、きっと一日じゅうたのしめるでしょうね。遊び下手の僕にはうってつけの場所だと思いました。唐突ですけど実は、僕の今年のテーマのひとつが、「遊ぶこと」なのです。そんなこんなで、こんな話になりました。ではまた。皆さんもお元気で。

安井邦彦
①八神庵／『KOF'95』
②12月12日③愛知県④A型⑤音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、最近また夜中にギターを弾きだした⑥3～4年、それまでは専ら舞台や映像の仕事⑦アニメ(『バケツでごはん』他)、洋画アテレコ

山西 惇

そりゃもう大忙しのビリー君
只今テンション上昇中!?





ビリー・カーン／『リアルバウト餓狼伝説』

こんにちは、ビリー・カーン役の山西惇（やまにしあつし）です。私の正体といえば、「劇団そとばこまち」っていうところを中心に活躍している俳優なのです。

4月には一年ぶりぐらいの本公演が東京と大阪で行われます。今回は演出までしなきゃなんないので、そりゃもう大忙しって感じです。以前ジョー・ヒガシをやってた奴や、不知火舞をやってる奴も登場するので、暇があったら来て下さい。お願いします。

てな感じで、普段は腰の低い丁寧なお兄さんなんだけど、舞台やお仕事はテンションの高い役柄が多いです。今回のビリー・カーンの声は、自分でも気に入っています。敵に対する態度と、ギース様に対する態度のギャップとかね。録音自体は、普段着のままでやったので、かなり恥ずかしかったけど。

話はガラッと変わって、この間インドネシアの『バリ島』に行ってきました。ホテルのプールでのんびりしたり、本物のバロンダンスを見に行ったりと、めっちゃ楽しかった。特にダンスは凄かった。ウブドゥという芸術家の村まで出向いて見たんだけど、まだ10歳にも満たない少女達が、殆どトランス状態で一心不乱に踊り続ける姿は鳥肌モノでした。ガムランの音色もCDで聴くのと違って、バリの空気の中で聴くと、体中の毛穴から音楽がしみこんでくるようでした。皆さんもお金と時間が許せば、是非一度体験してみることをお勧めします。

ではまた、いつかどこかでお会いいたしましょう。ビリー・カーンもかわいがってやってくれよな！

山西 惇
①ビリー・カーン／『リアルバウト餓狼伝説』
②12月12日③京都府④B型⑤バイク、映画鑑賞⑥本業は俳優。役者歴は15年⑦劇団そとばこまち俳優

もう一度愛して♡

忘れ去られたオールドゲームに今新しい息吹を!!

読者のリクエストに応じて往年の名作ゲームを取り上げていく、読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今月は、シンプルなシステムと多彩なステージでマニアックなファンが多い『ラギ』を紹介しよう。このゲームは、隠しアイテム&隠しフューチャー探しが楽しい、ネオジオ初期の本格アクションゲームだ！



RAGUY™

惑星ラギの未来のために ダルマ帝国の野望を砕け！

ラギ
ADK/アクション/50M　'90年7月21日発売
カセット版：19,800円　CD版：4,800円

とりあえずストーリー

惑星ラギは昆虫人間（インセクタリアン）の住む美しい星であった。しかし、数年前他の天体からダルマ一族がきてからというもの環境は破壊され、惑星は汚染の一途を辿っていた。

そうした中、1人の少年が立ち上がった。彼の名はブルー。惑星ラギの格闘技「葉術」の使い手である。彼はラギ王家の第二王女ファアを密かに想っていたが、日に日に進む汚染により、彼女は病に伏してしまったのだ。

いけ！　ブルー。ラギの自然を奪うダルマ一族を倒すのだ!!



密かに想っているファアの病を治すために、ダルマ帝国に闘いを挑む

ゲームシステム&操作方法

このゲームは基本的に、横スクロールの面クリア型アクションゲームだ。ステージは大きくわけて4つのエリアから構成されている。

このゲームの楽しさは、何といっても各ステージの多彩な仕かけにある。

意地悪なトラップも多く、簡単なゲームとはいえないが、かわいい敵キャラとポップな背景が手伝って、どうしても先のステージに進みたくなる（実は編集部でもK氏&I氏がハマッている）。

2人同時プレイも可能なので友達との連携プレイも楽しいぞ。

少し話がそれてしまったが、ここで操作方法を説明しよう。

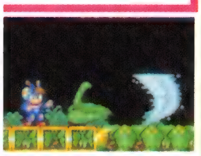
プレイヤーはレバー左右で主人公を移動させる。Aボタンで攻撃（持っている武器によって攻撃方法は異なる）。Bボタンでジャンプ。ジャンプして敵の頭の上に乗ると、その敵を道なりにすべらせて攻撃することも可能だ。Cボタンでブルーの身長を変えることができる。小さくなったブルーは通常時よりスピードが速く、遠くへジャンプできるが、攻撃ができなくなるので注意しよう。画面左上のハートマークがなくなると、ブルーを1人失ってしまうぞ。



2人プレイは連係が大事だ！

3つの武器で攻撃だ！

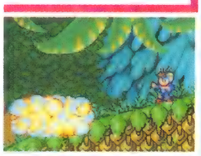
葉っぱ



最大威力の「葉っぱ」は、竜巻を起こす

葉っぱを地面に叩きつけて、風をおこし、敵をひっくり返す。ひっくり返った敵に接触することで、敵を持ち上げ投げることができる。レバーを上に入れれば上打ちも可能。葉っぱのアイテムを取ることで、風の射程が3段階までパワーアップする。

爆　弾



連発はできないが、爆風の威力は大きい

爆弾を投げて敵を吹き飛ばす。ジャンプと組み合わせることで、遠くに投げることもできる。爆弾のアイテムを取ることで、爆風の範囲が3段階まで広がる。遠くまで投げられるので敵を倒しやすいが、連射できないのがこの武器の弱点。

ブーメラン



ブーメランは、真上にも発射が可能だ

一定距離を往復する武器。レバーを上に入れれば真上にも投げることができる。この武器は壁などを貫通して飛んでいくので、入り組んだ地形で活躍する。このブーメランのアイテムを取ることで、3段階まで射程距離がのびる。

お世話になるアイテム

アイテムはおもにステージに落ちているものと、ショップでフラワーを払って買うアイテムがある。ここに代表的なアイテムを紹介しよう。

アイテム	効果
フラワー	この世界のお金。
花の蜜	ライフが1つ回復する。
竹の子	一定時間、無敵になる。
スパイク	氷のステージで滑りにくくなる。
各種フルーツ	得点UP
まゆ	金なら1つ、銀なら5つで1UP。
キャベツ	画面中の敵をフラワーに変える。
足ヒレ	汚染されてない水中を楽に泳げるようになる。
ぜんまい	スピードがアップする。
三つ葉	隠れたショップに入れる。
鍵	隠しステージに入れる。
軽金属性金庫	死んでもアイテムが、1回だけなくならない。

ステージ紹介

第1エリア 密林地帯ジャモ

ダルマ帝国の侵略の魔の手がついにブルーの出身地であるジャモにも伸びてきた。

このステージはスタート地点なので、それほど難しいステージではないが、用心してかかろう。

ここには血ダルマ隊長というボスが、ブルーを待ち構えているぞ。


氷の上は滑るから歩きにくい

第2エリアA 地底王国クイラ

第1エリアをクリアすると分岐点があり、このステージか、沼大国シャバーンのどちらかを選んで進む。

クイラはすでに、ダルマ一族の侵略にあい、滅亡してしまっている。

ボスは全身にオーラをまとった、火ダルマ将軍だ。


蜘蛛の巣にさわると、動けないよ！

第2エリアB 沼大国シャバーン

水車や巨大な植物、噴水が特徴的なステージ。クイラに比べてやや侵攻はゆるやか。

名前の通り水の地形が多いので、足ヒレがあると非常に役に立つステージだ。

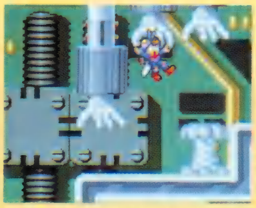
ボスの泥ダルマ大僧正はマントを広げて、ダルマと火を降らす謎の魔法使い。マントを広げる姿はカワイイ♡


綺麗な噴水だけど、落ちると死亡…

第3エリアA 機械都市バキーン

名前からも想像できるが、今までとは一転して工場のようなステージ。

昔は惑星ラギの工業地帯だったらしい。敵の攻撃よりも、ステージ中に設置されたレーザー砲やトラップに気をつけたい。ボスはロボットのような、メカダルマ将軍。


工場のようなステージ

第3ステージB 不思議空間

この星の人さえ、どんな場所かわからない不毛の地。しかし、こんな土地さえも占領されている。

背景は幻想的でおもちゃ箱をひっくり返したような感じだが、敵の攻撃は激しくなっている。ここのボスは雪ダルマ将軍だ。

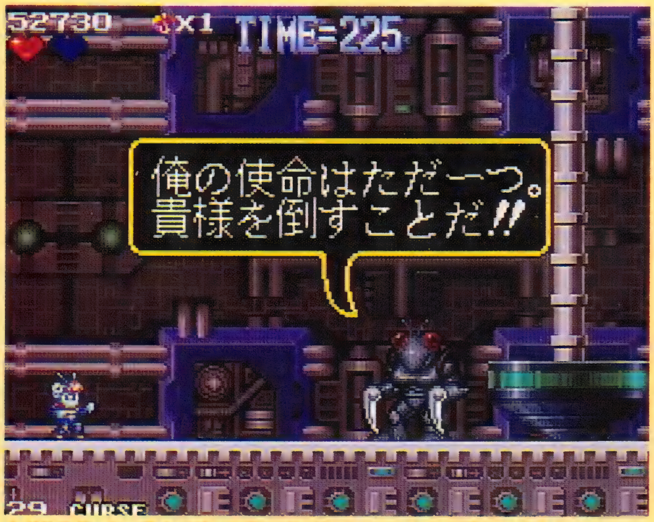

おもちゃの国のような世界

第4ステージ ダルマ帝国

ここが敵の本拠地。最後のステージだけあって非常に難しいステージが続く。トラップの配置も多く、まさに難攻不落の要塞という感じだ。

この帝国を目指した勇者は何人もいたが、誰も返ってきたものはいない…。

ここには最終ボスのダルマ帝王が待ち受けている。



中ボスのダーク・スナイパーは押しだしジントリックにも出演してるぞ！

惑星ラギのおまけコーナー

このゲームにはブルーを助けてくれる人たち（?）が、たくさん存在している。

手品を見せてくれる人や、助けてやったのにフラワーを要求する人、酒を飲んでいる人などさまざまだ。

また、隠れボーナスとして、敵をかついだままチェックポイントのツリーに飛び乗るとボーナス得点が加算されるぞ。



◀こんな時に飲むな〜！
▶ボーナス得点いただきだぜ！
◀助けてあげたのに…
▶それは楽しみ何かくれ〜

オールドゲーム攻略

アンジェラで完全制覇を目指せ!!



攻略／DSP－たろりん

ビデオシステム／シューティング／
102M／1994年7月18日発売
カセット版：28,000円
CD版：6,800円

今号のオールドゲーム攻略は前号に引き続き、『ソニックウィングス2』の後半部分である6ステージから最終ステージまでを攻略しよう。また今号では、前号で触れられなかったボーナスステージも攻略する。

ソニックウィングス2

ボーナスステージ攻略

ステージ3 大西洋

パワーアップアイテム（以下Pと表記）取りまくりの楽しいボーナスステージ。だがしかし、油断してるとアイテムキャリアのヘリに体当たりして死ぬ可能性がある。まあ、ヘリは1発で壊れてくれるので大丈夫だと思うけどね。

ヘリのパターンは次の4つ。

・左に3機、右に3機。
・横一直線に6機。
・斜めに突っ込む5機。
・横から突っ込んでくる（右から3機、左から3機）。

といったところ。

横から突っ込んでくるものは腹撃ちする。慣れるまではちょっと怖いが、結構大丈夫。

覚えておくべきファクターの1つとして、画面内には6つしか同時にアイテムを出現させられないというものがある。そのため、全然アイテムを取らずにひたすらヘリばかり撃っていると、取れるアイテムの数が激減して大損をするハメになる。

高得点を得るためには、ヘリを恐れずに画面の上の方に出て、ひたすらPを出現即ゲットしていかなければならないぞ（一応補足しておくと、フルパワーでアイテムを取った時に表示される2千点のグラフィックの判定も、アイテムと同じ扱いになっており、これが画面内に6つある時も次のアイテムは出現しない）。



斜めに突っ込んでくるものは取りやすい



わき腹で撃て、撃て、撃て！

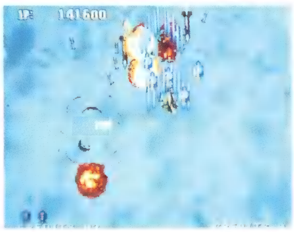
ステージ7 ネパール

ここではステージ3よりもさらにいやらしく敵が配置されており、効率的にアイテムを取っていくのは難しい。

このボーナスステージのみ敵キャラとして、ミサイルも出現してくる。このミサイルは群れをなしてナナメに突っ込んでくるが、かなりまとまって飛んでくるので、逆にアイテムを片っ端から回収するチャンスでもある。ミサイル群は3回くるので、タイミングを覚えておいて、画面上に出たPを回収しまくろう。

次にヘリを逃しやすいポイントが1カ所あるので解説しよう。それは2回目のミサイル群のあと、斜めに突っ込んでくるヘリのところだ。ここでずっと自機を上に置いておくと、下の方に出てくる6機のヘリを逃してしまうのだ。そのことを覚えておいて、タイミングよく下にいくようにしよう。

3回目のミサイル群のあと、最後の編隊がフルパワーアイテム（以下Fと表記）を出す。これはフルパワー状態で取ると1万点なので、ぜひすべて取りたい…のだが、ここではFを出すヘリが6機、ボンバーアイテム（以下Bと表記）を出すヘリ1機が一気にくるので、普通に撃つとどれか1つのアイテムが消えてしまうことになる。全部を取るならばボンバーを使い、無敵時間中にアイテムを回収するしかない。



ミサイル君たちの出すPも取りやすい



Fのラッシュでウハウハでしゅ♡

知って得する秘密情報!!

最強パワーアップの秘密!?

この『ソニックウィングス』シリーズでは、最強パワーアップ状態で撃てる弾数に限りがあるというのは、すでに知っていると思う。

今回はその撃てる弾数を表にしてみたので、参考にしてもらいたい。

キャラ名	機体名	弾数
メカキートン	F－117	18発
シルバー大尉	A10サンダーボルト	18発
緋炎	FS－X　特別仕様	23発
真尾まお	F－15Jイーグル	14発
エレン&シンシア	F－14トムキャット	24発
ホワイティー	YF－23	18発
アンジェラ	ラファール	32発
アーサー	AV－8ハリアーII	18発

クリアデモの秘密!?

『I』や『3』では、1Pと2Pのキャラの組み合わせが決まっているが、この『2』では自由にキャラを組み合わせられるので、クリア後に出るデモが非常に多彩なのだ。

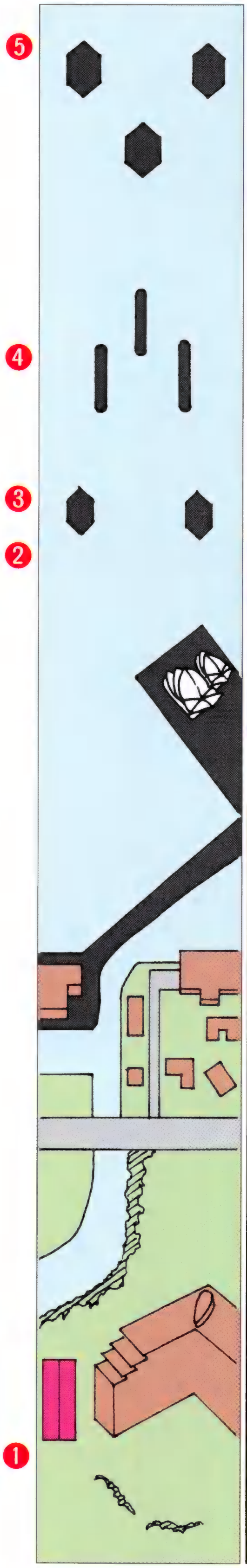
色々、組み合わせを試してみるのも楽しいかも。



組み合わせによってセリフが変化

後半ステージ別攻略

ステージ6 オーストラリア



❶画面左に中型機がいるが、それより先に中央に出てくるザコを撃とう。また、Pは無理に取りにいかず、2機目の中型機が登場したあとの、比較的ザコの攻撃がゆるやかな時に、2つまとめて回収しよう。


この3隻目を破壊したら左に❷

❷水上戦車ラッシュ。最初は左から出てくるので、あらかじめ待機しておき、徐々に右に移動しながら撃っていこう。3隻目を撃ったら左に戻って4隻目を撃ち、そのあとは右に動きながら撃てば簡単に全滅させられるぞ。

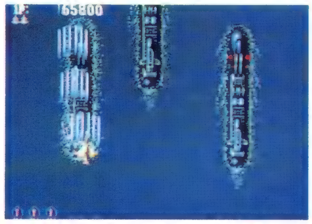
❸ステルス艦が2隻、左→右の順で出る。こいつの弾は、正面あたりにいればよけやすい。

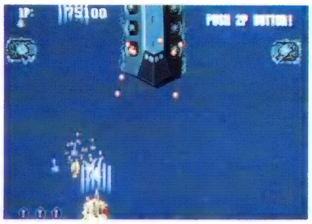
❹恐怖の潜水艦地帯。まず左に1隻。急いで沈めよう。

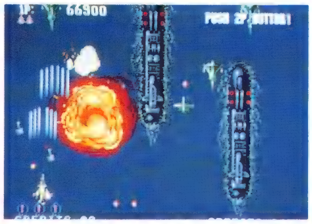
次の3隻同時の潜水艦が辛い。ボンバーを1発使ってしまえば簡単になるが、節約するならばどれか1隻を速攻で破壊し、上からくるザコ6匹の弾をよければよい。ここは爆風で弾が見づらいので注意。

❺ステルス艦×3。ここでは水上戦車の処理の仕方がポイントだ。まず、左からくる水上戦車と、後ろからくる水上戦車を撃つ。そのあとは水上戦車を相手にせず、ステルス艦だけを撃つようにしよう。水上戦車を無理に撃ちにいくと、目の前で弾を撃たれたりして非常に危険なのだ。残していても、弾は上下移動でよけられるので大丈夫。

ここでBとPが出るので、ボス戦に入る前にしっかりゲットしておこう。


とりあえず1隻を速攻で沈め…❹


後ろからの船は重なって破壊する❺


あとはザコの弾をチョイ、チョイと❹

ボス 超戦艦リヴァイアサン

まず、後ろから小さな軍艦が出てくるが、こいつはダミー。無視して最強パワーを温存しよう。

横から本物のボスが登場。速攻パターンを伝授しよう。

まず、先端部の小型砲台8つを破壊しよう。開閉しているので、開いた時だけショットを撃ち込む。キチンと撃ち込めば、左にスクロールアウトする前に破壊できる。

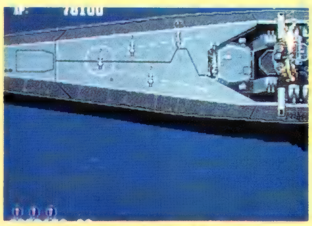
次に甲板上にいたヘリが浮上してくるが、無視。自機を画面右端に置き、弱点部分に重なるようにして撃ってボス本体にダメージを与えよう。ヘリが浮上したら一番右のものだけを腹撃ちし、残りのヘリが撃つ弾を、ゆっくり下に下がりながらかわしていく。

弱点部分の右の3WAY砲台が画面に現れたら、うまくその弾の間に入ろう（ヘリの弾の誘導を上手にやれば、この3WAY砲台の上に重なることもできるが、あまりお勧めしない）。

あとは3WAY砲台の弾をよけながら弱点部分を撃てば、あっさりと第1形態を倒すことができるぞ。

続いて第2形態。まずは右の3WAY砲台を破壊するのがベスト。弾がちょっと怖いのでボンバーを使用した方がいいだろう。弾よけに自信がある人はボンバーを使わずによけ回ってもいいけど。どちらにせよ、先に3WAY砲台を破壊するのが重要だ。

そのあとは弱点部分を撃てば終了。弾よけはそれほど難しくないはず。発狂してビームなどを撃ちはじめる前に倒そう。


弱点に重なってバリバリ撃て


ボンバーを使って3WAY砲台を壊せ


3WAY砲台が見えたら下がってよける

ステージ8 メキシコ

❶このステージ最初の敵は、意表を突いて右からくる。右→左と動いてザコを撃とう。

❷中型ヘリ登場。画面中央からやや左右にずらした位置でショットを連射。ミサイル群がちょっと怖いが、ヘリを早く倒すことが先決。

❸2回目の中型機は左右同時に現れる。片方を速攻で破壊しないとあとがピンチ。ここでもやはり前兆としてミサイル群がくるので、それを合図に前に出て、どちらかの中型機の横に張りついて速攻撃破しよう。反対側のヘリは、正面やや左右にある弾の死角に入って撃ち込む。

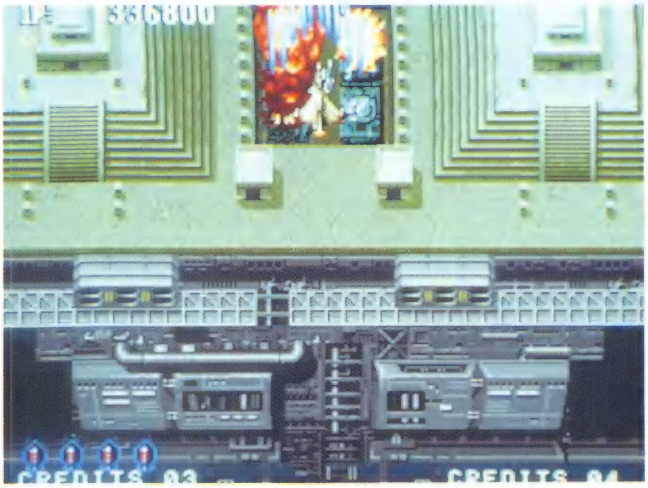
❹地面のフタが開いて中から戦車が4台現れる。この戦車は得点アイテム（以下￥と表記）を出すぞ。全部1万点でゲットしたい。しかし、その直後に上からザコが出てくるので、￥を回収したらすぐに後ろに下がろう。左右のアステカ風ピラミッドはPを出すので、破壊しよう。

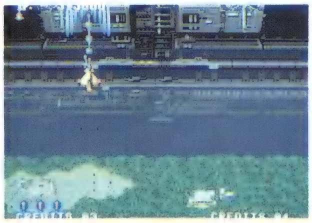
❺3回目の中型機。対処法は今までと同じ。ここでは他の敵が出ないので楽勝だ。

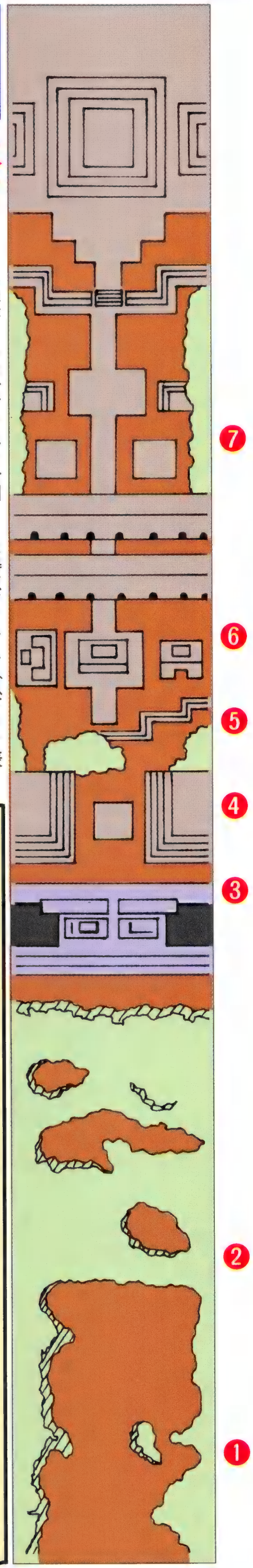
❻4回目の中型機。すぐに横からザコがくるので注意。

❼フタの中から戦車が8台。ここは同時にザコも出るので、高得点を取るのは難しい。1万点を取るならば、少し早めにボンバーを使って、効果時間内に￥を回収しよう。


近づいて連射、いわゆる「接射」❷


他の敵は出ないので安心である❹


とりあえず片側を接射で破壊❸

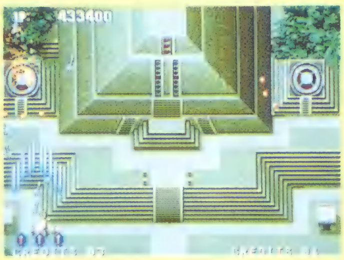


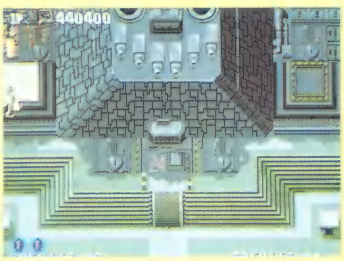
ボス 秘密要塞テトカポリトカ

かなりの強敵。気を引きしめてかかろう。

このボスには4つの形態があるが、うまくやれば最後の形態になる前に倒すことができる。各形態ごとに解説していこう。

第1形態。スクロールが止まる前から、左右どちらかの砲台の上に重なって待機しておこう。砲台が開きはじめたら連射開始、同時に3WAYをよけながら上から下に下がる。これで片側の砲台は簡単に壊せる。そのあとはボンバーを使って一気に第1形態を壊そう。ノーボンバーは怖いぞ。


まずこの砲台を破壊するべし

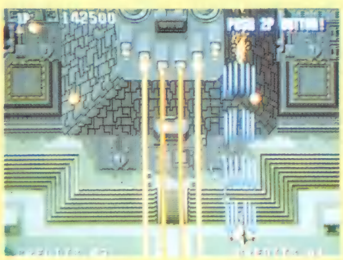

弾が来る前に破壊できるから大丈夫


ココのスキマに入ってよけるのだ

第2形態。攻撃は極太ビーム一斉掃射と、大きな弾一斉掃射。ビームは真正面が安全地帯。次に大きな弾がきたら、隙間の位置までスーッと横に移動しよう。あとはこの繰り返しだ。第1形態が出したPはとりあえず無視。

第3形態。Pを回収しつつ、再び左右どちらかの砲台に重なろう。今度は弾を撃たれる前に破壊できるぞ。そうしたら、本体が撃っているレーザーが止まった時に反対側へ移動し、反対側の砲台も破壊。砲台の弾は左右に小さく動いてよけよう。両方の砲台を壊したら、ボス本体にショットが半分だけ当たるような位置で撃ち込む。レーザーの外側スレスレに自機を置く感じだ。

これで第4形態になる前に破壊できるはず。万一、第4形態になってしまったらボンバーだ。


両方の砲台を壊したらこの位置で

ステージ9 ハワイ

❶右に大型機登場。弾をよけるポイントは、正面やや右か左。ここでは大型機よりも、ザコの弾に注意しよう。

❷青ザコ登場。3機編隊で出現し、旋回しながら弾を撃つが、それほど手強くはない。

❸『I』の6面のボスだった「アイスフォックス」（黒い中型機）が登場。まず、下に弾を2発平行に撃ち（連射）、次に広範囲に弾を出して逃げていく。最初の平行弾は隙間に入ってもいいが、ちょっと怖いので外側でよけよう。広範囲弾は正面でよければOKだ。破壊するとPを出すので、逃げられないように。

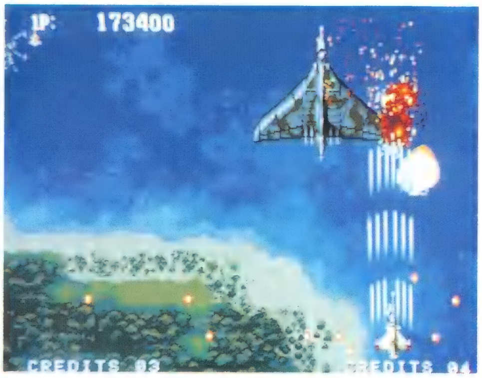
　そのあとすぐに左右画面下から大型機。急いで腹撃ちをして片側を破壊し、反対側の大型機の下にもぐり込もう。迅速に行動すれば、両方とも弾を撃たれる前に破壊できる。

❹ザコの攻撃が続く。さっき出したPを取りにいくとやられてしまうぞ。青ザコの攻撃が比較的ゆるいので、この時に取りにいくとグー。

❺黒い戦闘機が右、左と出る。出現順に破壊しよう。

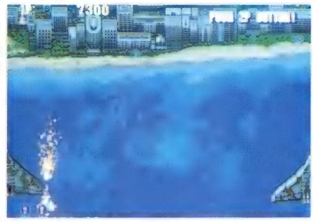
　少し間をおいて今度は左、右の順でくるが、この時はザコも一緒にくるので怖いぞ！

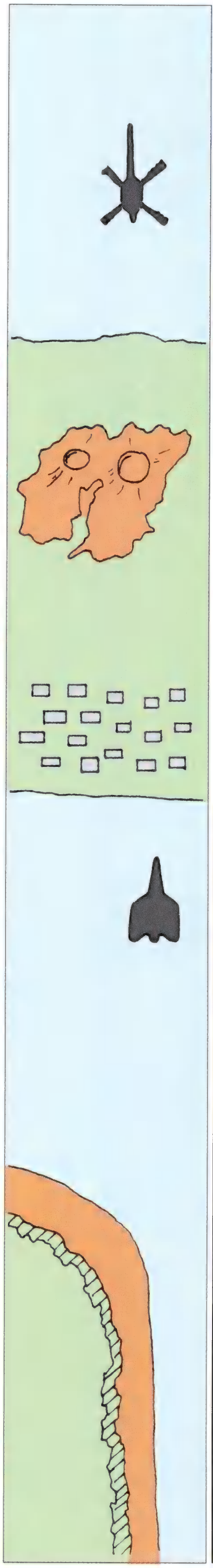
❻黒い戦闘機が右、左。その直後に、8面で出てきた中型ヘリも出現する。黒い戦闘機は片側だけ破壊して、あとは中型ヘリに攻撃を集中させよう。もたもたしているとザコが出てきてしまい、辛くなるからだ。こうなってしまったらボンバー。



弾がクロスするので結構怖いかも❶


こうして黒い戦闘機を撃ち…❸


大型機に腹撃ち。反対側も急ぎ撃墜❸


❻
❺
❹
❸
❷
❶

ボス 試作攻撃機 X-68

　長引いてしまうと手強くなるが、フルパワーで挑めばあっさり死んでくれるので、それほど辛くないボスだ。

　第1形態では、基本的に正面付近で弾を見切る。ほとんどの弾は、ボスの真正面か、そこからやや左右にずれた位置でよけることができる。

　しばらくすると、2つのビットを出しはじめる。このビットは、ゆっくり下に降りてきながら2WAY弾を撃つ。結構やっかいなので、確実に撃ち落としていこう。正面にいれば弾は当たらないぞ（2WAYだから）。

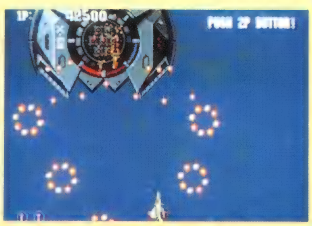
　そして、ある程度ダメージを与えると、中央部のフタが開いて第2形態になる。

　第2形態になると、リング状の弾を出すようになる。しかし、最初のうちは大した攻撃じゃない。パワーが充分ならばあっさり倒すことができるぞ。

　すぐに倒せないと、大きな弾の超絶バラまきがはじまってしまう。これをよけきるのは至難の技なので、ボンバーを使って回避しよう。

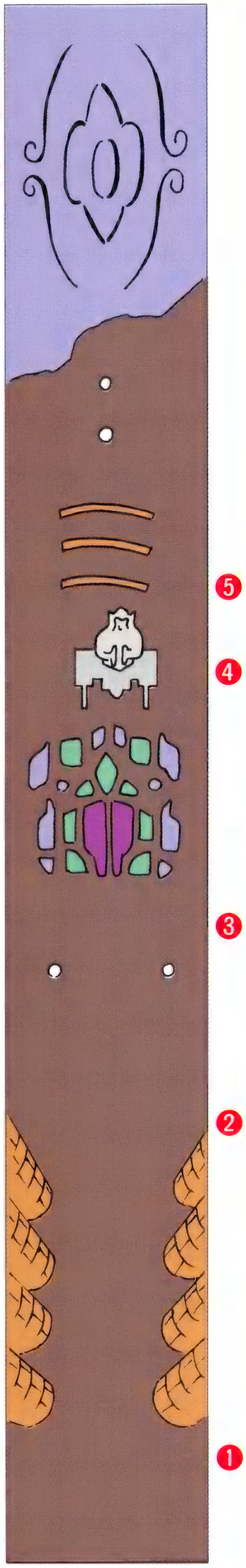


弾は見切りやすいものばかりだぞ


後は撃ち込むだけで簡単に倒せる


ビットの2WAYが意外とクセモノ

ステージ10 ???



中ボスと最終ボスの他には、銀色の謎の球しか出てこないステージ。

まず予備知識として、銀色の球は編隊を組んで登場し、下に3WAY弾を撃つということと、ランクが低い時は自機を近づけると弾を撃たなくなるということの2つを覚えておいて欲しい。



コレが対「球」必勝法だ



覚えておいて一旦横に逃げよう③

❶最初に銀色の球の集団が3回登場するが、それらは画面最上段中央で撃つのが基本。横からくるものは、腹撃ちして破壊しよう。あるいは真下にもぐりこむようにして撃ってもよい。3回目の銀色の球のうち2つがアイテムを持っている。Bはすぐに取ってもよいが、Pはしばらく泳がせて、中ボス戦の直前に取ろう。

❷4回目は左右から3個ずつくる。これも腹撃ちで対処。5回目は画面の4角から出るぞ。

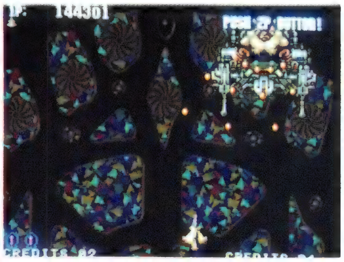
❸6回目は対処法を覚えていないとまずい。横一直線にたくさん並んで上から出現し、一斉に3WAY弾を撃ってくるので、すぐに横に逃げないとやられてしまう。一旦弾をよけてから、次の弾を撃つ前に破壊しにいくようにしたい。

7回目は最初と同じく最上段中央で。

❹中ボスはお猿。攻撃は4種類で、どれがくるかはランダムのようだ。

猿が気合いをためたら弾を撃つ合図。これには小さい弾の時と大きい弾の時がある。どちらも正面やや右か左が死角だが、左右に動きながら撃ってくるので結構よけづらい。特に小さい弾は数が多いので、ボンバーを使う方が無難だ。大きい弾は見切ってよけられるだろう。

次に小猿攻撃だが、突っ込んでくる2匹は問題ない。が



これが最強の攻撃。ボンバーが無難④

しかし、動かない2匹は破壊可能弾を、ゆっくり動く2匹は2WAY弾を撃ってくる。まず動かない2匹を先に破壊し、2WAYを撃つ2匹はうまく対処しよう。うまく破壊できなかったら、下に降りてくる時の2WAYは上に移動してよけよう。

左右のバルカン砲からの連射弾は、正面でよけるのが基本なわけだが、これまた左右に動きながら撃ってくるので、結構怖い。しかし、中ボス本体に張りつくようにすれば、この左右移動による弾の広がりを無効化できる。逆にいえば、張りついて一気に撃ち込むチャンスだ。



正面に張り付いて接射せよ！④



子ザルは攻撃される前に撃て④

❺中ボスのあとも銀色の球が出現するのだが、これがパワーアップしていて、超高速の大きな弾を撃ってくる。左右に1個ずつ出現するので、まず左側（スコア表示の真下辺り）のを出現したのと同時に破壊してしまおう。右側のは、弾を気合いでよけて破壊。

最後に、ゆっくりと降りてくる銀色の球の弾は、冷静によけてほしい。弾のスピードは遅いので安心だ。



ホントは直前で死んでいたらボンバー⑤



安全ラインもあるが、合わせるのはキツイ⑤

最終ボス1 大怪球ラー

最終ボスは3体の中からランダムで出現する。今回はほとんど出現しない「マンボウ」を除いた2体を攻略する。

正体不明の黒い大きな球だが、攻撃はシビア。攻撃方法も多彩なのでなかなか厄介だ。

まず、基本の攻撃として、常に本体が自機を狙って3WAYを撃ってくる。これは大きくよけずに、タイミングよく小さな動きでよけることをこころがけよう。

では、多彩なオプション兵器による攻撃を順に解説していこう。

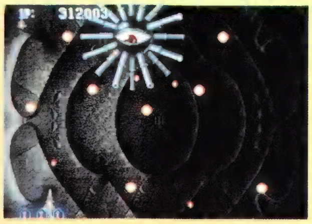
第1の攻撃は砲身を16本出して、そこから弾を出すもの。同時に弾を撃つのは8つなので、隙間は大きい。まあ、問題ないだろう。

第2の攻撃は、左右に棒状の物体を生やし、そこから大量の弾を出す。この弾は自機を狙っているので、タイミングよく左右に切り返せば簡単によけられるぞ。

第3の攻撃が辛い。ナゾのメカを出して、そのメカから弾を撃ってくる。基本はボスの正面に自機を置いておき、弾がきたらタイミングよく右か左に小さく動いてよけることなのだが、無理をせず、よけきれそうにない弾がきたらボンバーを使おう。

このあとは左右に動きながらレーザーを撃つ攻撃になる。こうなったら、ボスがいる側の反対に自機を置くようにすれば大丈夫。レーザーに対してなら画面端も安全だ。

まれに、画面内をぐるぐる回りながら弾とビームを乱射するモードや、手を生やして攻撃してくることがあるが、その前に倒すことが可能。もし、これらの攻撃がきてやられそうになったら、ボンバーを使おう（手を生やす攻撃は問題ないけど）。



画面の左のほうにいるとよけやすい



弾の一群をよけたら切り返す



運が悪いとボンバーを2発使わされる



これもヤバイ。ボンバーが無難

最終ボス2 テヌキーチャウド

ダメージを与えていくにしたがって段々強くなっていくという、多段スライド式の攻撃をしてくる。テキストはバインダーで、50年の実績を誇る。なんてジョークはともかく、非常に手強いぞ。

その攻撃は、小3WAY→小3WAY+大3WAY→小2WAY+小3WAY+大4WAY…という具合に強くなっていくのだ。しかも、大きくよけることはムリなので、うまく隙間を見つけてよけなければならないぞ。もし、弾同士がうまく重ならず、隙間がなくなってしまったら、ボンバーを使うしかないだろう。

顔が凶悪になって、「ナメとったらアカンぞー」というボイスが聞こえたら注意！　突進攻撃をしてくる。スッと横によけてやろう。ちなみに、この突進攻撃以外の時には、チャウド本体に重なっても大丈夫だ。とはいっても、それを利用して撃ち込むことは不可能に近いが。

ちなみに、降ってくる「カメチャージ」（カブトムシみたいなザコ）は撃つとニンジンになり、このニンジンを取ると千点のボーナスだ。できる限り稼いでやろう。取りのがしてもボーナスタイムは終りにならないので安心…って、ラビオレプス（ビデオシステムが発売した古いゲーム）を知らない人にはわかんないね。



この攻撃の時は左右に切り返せるぞ



まあ、コレに当たることはないでしょう

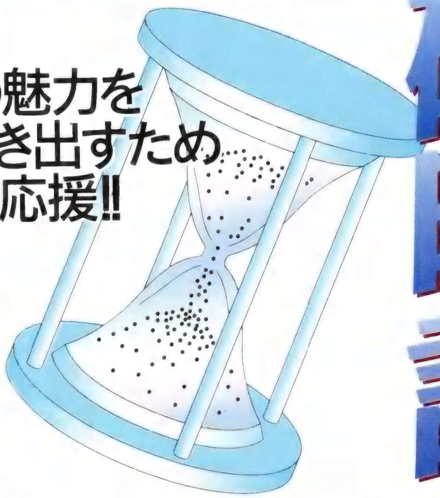


千点ゲット！　イエーイ

生駒治美連載 *Vol.1*

碧い砂時計

キャラの魅力を120%引き出すため旗振って応援!!





本誌編集部にて、ネオジオフリーク3月号を手にニッコリ♡

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）

2月5日生まれ／大阪府出身 A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属

◆ネオジオ女性キャラボイス最多出演であるということはあまりにも有名。それ以外にもCM・ナレーション・リポーター…と、幅広く活躍中!

〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉

ナコルル／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』

斬紅郎無双剣』、シャルロット／『サムライスピリッツ』『真サムライスピリッツ』、羅将神ミヅキ／『真サムライスピリッツ』、キング／『龍虎の拳』『龍虎の拳2』『KOF'94』『KOF'95』、ユリ・サカザキ／『龍虎の拳』、ブルー・マリー／『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』、シンクレア／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』

今ここに明かされる生駒治美の幼少時代!!

昔、あるところに金太郎のような女の子がいました。

その子は一人遊びが好きで、いつも一人で唄ったり、喋ったりしていました。そうしているうちに、段々話相手が欲しくなりました。

でも女の子は一人ぼっちだったので、仕方なしに一人でボケとツッコミをするようになりました。

そうこうしているうちに、もっと沢山のお友達が欲しくなりました。でも相変わらず一人ぼっちだったので、仕方なしに今度はちょっと無理をして、セーラームーンになってみました。

すっかり味をしめた女の子は、それからというもの寂しくなると自分でお友達を演って楽しく遊んだとさ…。

おしまい

さて、女の子は何回変身したでしょう?

というのは冗談ですが…。どうも、生駒治美です!!

私の小さい時って、こんな風だったのですよ。三姉妹の真ん中で、ちょっと変わってたのかなぁ? 何故か一人で遊ぶのが好きな、暗い子だったんです。

ほら、独り暮らしの人が知らない間に電話や冷蔵庫に向かって喋っている…というのと同じ状態。でもこれのお陰で、今の仕事に結びついたような気がするんだけどね（すごいこじつけやなぁ）。

まぁ、自分自身の中で第一次革命が勃発したのが高校に入ってからだから大分遅い。

クラブでお芝居をかじって、全く違った人物になれる喜びを知って、どんどんスポットライトの世界にのめり込んでしまった。

それから数え切れないほどの覚醒を経て、ナレーター、リポーター、DJなど、お喋りの仕事に携わっていった。…のわりには呑気な性格が足を引っ張っていましたが…。

声優の仕事はちょっと特殊 自分の声が迷子になったことも…

そして声優。

声優としての生駒治美がここに存在するのは、SNKさんのお陰なんです。ゲームのキャラクターに出会えたからこそ、今誌面を通して皆と会話できるようになったんです。

だから、ここから私の第二次革命がはじまったのです。

声優の仕事は、同じお喋りの仕事でも畑が随分違うんです。特にゲーム声優の場合は、台詞があまりなくて技の連呼。だから絵コンテでイメージを叩き込んでおかないと、攻撃声やダメージ声で別人に変身してしまいます。最初の頃は何キャラも演っていたので、奇声を発していると訳がわかんなくなってきて、自分の声が迷子になってしまった事もありました…。

ナコルルの声はガラス細工を扱うように…

私の声は普段は結構低めで、どちらかというとキングっぽいんです。

だからナコルルの声の時は、ガラス細工でも扱うかのように大切にしてきました。一作一作成長していくナコルルをみていると、温かく見守る母なる大地のような感情と、愛しく想う恋人のような熱いものがこみあげてきます。これは皆がキャラを愛する気持ちと同じだよね。ただ私はとてもラッキーなことに、声を吹き込む事でそのキャラと一体になれるんです。

そして、この表裏一体感を全身で感じていられるからこそ、仕事が楽しくて仕方がないのでしょうね。

声優というのは、キャラをどれだけ自然に魅力的に動かせるかだと思うから、キャラが120%の魅力を発揮できるよう、影で黒子のように旗振って応援しているんです。

さて、今回からエッセイを書かせてもらえるということで、期待と不安に胸膨らませて挑みました。最初なので、『21世紀のゲーム革命と最先端技術を駆使したネオ・ジオワールド夢の世界一度はおいで』について語ろうと思ったのですが「あんただれ?」と、虚しい攻撃に合うかもしれない…と、自らの話にしました。どっちにしてもよーわからんかったかな?

まぁ、これに懲りず、次回作もこのあたりまで読もう!!

オールドゲーム攻略

真サムライスピリッツ

覇王丸地獄変

© SNK 1994



SNK／格闘アクション／202M／1994年10月28日発売
カセット版：29,800円
CD版：8,800円

元祖剣劇アクション第2弾！ あの侍たちが帰ってきた!!

攻略／モリスケ

本作は皆さんもご存じの通り、'93年に発売された『サムライスピリッツ』の続編。新キャラが追加され、武器破壊必殺技や秘奥義、ぬいぐるみ化などが話題を呼んだ作品。

魅力的なキャラが大爆発な『真侍』だが、今月は本作からの登場となる「牙神幻十郎」を使用して対CPU戦を攻略してみよう。

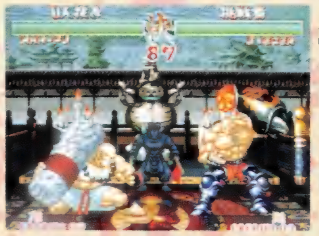
まずは、物忘れの得意な方や説明書をなくしてしまった人（いるの?）のために、サラッと基本操作とシステムを復習しよう。



武器破壊必殺技が追加されたのだ

基本操作説明

おおげさに前フリしておいてなんだが、基本操作は他のネオジオ格闘ゲームとほぼ同じ。違いといえば一部のキャラに「しゃがみ後退（レバー↙）」があるくらいだ。



王虎や狂死郎はしゃがみながら前進可能

ボタン操作は前作から変更ナシ。Aが弱斬り、Bが中斬り、Cが弱蹴り、Dが中蹴り。そしてAB同時押しで強斬りが、CD同時押しで強蹴りが出せる。

特殊操作

特殊操作に関しては、前作からの変更が多い。かなり多数の特殊操作があるので、使いこなすのは大変だが、そのぶん手応えはバッチリだ！

●踏み込み　レバー→→

●退き込み　レバー←←

踏み込みはいわゆるダッシュ、退き込みはバックステップのこと。



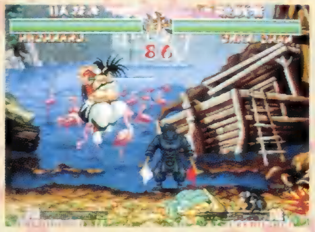
忍者の踏み込み（ダッシュ）は速いゾ

●前方転がり　レバー↘↘

●後方転がり　しゃがみ中にレバー↙↙

●伏せ動作　レバー↓↓

転がり中は体勢が低くなるので、相手の上段攻撃をかわしたりできる。



伏せ動作や下段避けを活用せよ

●退き込みダッシュ　退き込み中に→

●踏み込み前転　踏み込み中に↘

どちらも移動技。主な使用法は相手の攻撃をかわすor奇襲だ。

●挑発　相手と離れてACorBD

なんの秘密もない、まさに挑発だけの行為。

●受け返し　立ち斬り攻撃がヒットする直前に防御

●下段避け　BCorしゃがみ攻撃がヒットする直前に防御

相手の通常技を無効化できるが、狙って出すのはチト難しい。

●真剣白刃取り　素手状態で←↙↓↘→

当て身のような効果を持っているが、スキがあるので多用すると危険。



※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

牙神幻十郎を使用してCPU戦クリアを目指そう!!

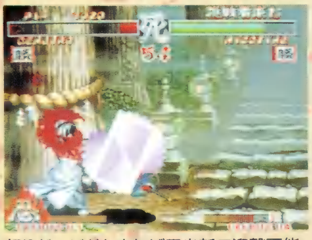


基本戦法

牙神の基本戦法は、跳ばせて落とす、という格闘ゲーム定番のパターン。相手を跳ばせる技はしゃがみ弱蹴りで、ある程度距離をとってから出すのが基本。落とす時に使う技は、垂直ジャンプ強斬りとジャンプ中斬り。強斬りは、中斬りより攻撃力とリーチは上回っているが、若干技の出が遅い。近い間合いで跳ばれた時は中斬りを使い、間合いが遠めの時は強斬りを使うといいだろう。怒ゲージがたまっている時には、武器破壊技も対空技として使えるぞ。斬紅郎無双剣では弱体化してしまった五光斬だが、真侍では上半身無敵なのだ。怒っている時にはこいつで迎撃してやろう。

これ以外のパターンでは、三連殺をガードさせて相手の反撃を誘い、そこを逆に攻撃するパターンがある。三連殺は弱で出し、できるだけ先端をガードさせるのが基本。相手にめり込んでしまうと、せっかく誘えた技を食らう結果になってしまう。出す間合いに気をつけよう。

基本的にはこの2つのパターンを使用してクリアするのだが、キャラによっては若干異なる時もあるので、キャラ別攻略をじっくりと読んでくだされ。



怒りゲージがたまれば五光斬で迎撃可能



三連殺を1発目ガードさせて反撃を誘う



ジャンプ斬りで迎撃するのだ！



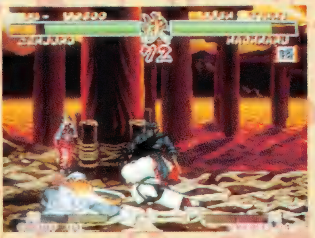
しゃがみ弱蹴りで跳び込みを誘って…

必殺技	
三連殺	↓↘→＋斬る（連続3回）
桐覇　光翼刃	→↓↘＋斬る
桜華斬	↓↙←＋斬る
武器破壊必殺技	
五光斬	→↘↓↙←→＋A
ぬいぐるみ化	
	→↘↓↙←→←＋B

VS 覇王丸

覇王丸には基本戦法ではなく、専用の特殊パターンがある。まず、開始直後は後ろに歩いて間合いを離す。退き込みをしようとすると、開幕斬鉄閃（強斬り）をもらいかねない。間合いを取ったら、特殊操作である伏せをしてみよう。お馬鹿な覇王丸は立ち強斬りを出してくるのだが、こちらは伏せているので回避できる。すかさず、硬直中の覇王丸に強斬りを決めてやろう。カウンターになるので、大ダメージを与えることができる。運が良ければ気絶させることもあるぞ。まれに、立ち強斬りではなくしゃがみ中斬りを出してくるが、原因は伏せる時の間合いが近いため。できるだけ遠くで伏せれば問題ないはずだ。

VS 橘右京



べたっと潰れて強斬りをかわすのだ

右京も基本戦法で勝てるのだが、ツバメ返しを出されてしまうと相討ち、運が悪いと一方的に負けてしまう。とはいえ、一度垂直ジャンプ強斬りで迎撃できれば、高確率で気絶させることができるので我慢しよう。気絶させたら、しゃがみ強斬り→立ち強斬りの強力2段を入れておこう。それと、しゃがみ弱蹴りは連打せずにタイミングよく様子をみながら押した方がよい。連打していると、残像踏み込み斬りがきた時に反応できず、食らってしまうことになる。

VS 服部半蔵



ツバメ返しには分が悪い

こいつには有効なパターンが2つ程ある。1つ目は、間合いを離してから弱の桜華斬を撃ち、うつせみ天舞を誘うもの。うつせみ天舞を誘えたら、立ちガード後に立ち強斬りが入るぞ。2回連続で決めれば気絶させられるだろう。

2つ目は、弱の三連殺をガードさせて反撃を誘うもの。出してくる技は、立ちorしゃがみの強斬りとうつせみ天舞or地斬。立ち強斬りと天舞にはガード後に立ち強斬りで反撃し、しゃがみ強斬りと地斬はガード後にしゃがみ中斬りで反撃しよう。注意として、三連殺をガードさせる時は先端ガードさせるようにしよう。



桜華斬でうつせみ天舞を誘えるぞ

VS ガルフォード

ガルフォードは、常にダッシュしてこちらに接近しようとするため、間合いを離すのが一苦労。しかも、少しでも気を抜くと投げられてしまう。有効な戦法として、弱の三連殺をガードさせて反撃を誘うのだが、間合いを離さないと通用しない。間合いを離すためには、しゃがみ中斬りでの牽制がよい。連発していればヒットするので、そこから三連殺を出すといいだろう。ガード後に出してくる技は、しゃがみ強斬りがほとんど。プラズマブレードやラッシュドッグも出してくるが、どちらにしても立ち強斬りが入るので問題ナシだ。

VS ナコルル



三連殺で反撃を誘えるぞ

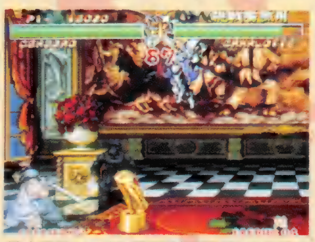
基本通り、しゃがみ弱蹴りで相手の技を誘うパターンが通用する。離れて弱蹴りを出すと、鷹につかまってから出すカムイムツベ、鷹を飛ばすアムベヤトロ、跳び込みの3つを出してくる。カムイムツベには、ガード後にしゃがみ中斬りキャンセル三連殺が決

まる。アムベヤトロは、ガードしてしまうと何も入らない。ただし、自分が画面端にいる時のみ、ガード後に立ち強斬りが決まる。間合いにもよるが、跳び込みには、逃げジャンプ中斬りか強斬りでもいいのだが、潰されやすい。こいつには、歩いて下をくぐり、立ち中斬りで迎撃しよう。


跳び込みは下をくぐって裏から中斬り

VS シャルロット

基本戦法通りの戦い方で楽勝。ある程度間合いを離し、しゃがみ弱蹴りを1発1発出してみよう。反応して跳び込んでくるぞ。注意として、弱蹴りは決して連打はしないこと。連打してしまうと、跳んできた時の反応が遅れてしまう。うまく跳び込みを誘えたら、垂直ジャンプ強斬りで迎撃しよう。反応が早ければ、簡単に落とせるぞ。素早く2回迎撃できれば、ほとんど気絶させることができる。まれに、跳び込みではなくしゃがみ強斬りを出してくるが、スキだらけなので立ち強斬りが決まるぞ。


基本通りしゃがみ弱蹴りで跳び込みを誘う

VS 柳生十兵衛

基本戦法通りしゃがみ弱蹴りで誘うのだが、こいつは跳び込みではなく、二ツ角羅刀・改を出してくる。誘えたら、しっかりガードして、降り際に立ち強斬りを入れよう。カウンターとなり、ほぼ確実に気絶させることができる。ただし、これは二ツ角羅刀を強で出してきた時の話で、弱で出されると対応を変えなければならない。弱で出された時は目の前で止まるので、しっかり反応しないと投げられてしまう。反応できたら、こちらも投げで対抗しよう。


二ツ角羅刀・改はガード後に強斬りだ

VS 千両狂死郎

試合開始後は退き込みで間合いを離し、しゃがみ弱蹴りをポンポンとタイミング良く出そう。反応して、跳び込んでくるか強の風裂扇を撃ってくるぞ。跳び込みに対してだが、遠距離では垂直ジャンプ強斬り、近距離では中斬り、と使い分けなければならない。近い間合いの時に強斬りで落とそうとすると潰されることが多い。写真の間合いを参考にしてくれい。風裂扇の時には、すぐに跳び込んで強斬りを決めよう。攻撃した高さと間合いによっては、ジャンプ強斬りが2回ヒットする。着地で強斬りにつなげば連続技になり、気絶確定だぞ。


誘う間合いに注意。近いと相討ちになるぞ

VS 王虎

基本戦法でバッチリ。ただ、王虎はジャンプの軌道が低いので、できるだけ早く反応して迎撃するようにしたい。使う対空技は、もちろん垂直ジャンプ強斬りだ。中斬りでもいいけど。また、跳び込み以外に立ち強斬りや気功大撲殺、真気功爆天法も出してくる。立ち強斬りと気功大撲殺はガード後に立ち強斬りが余裕で間に合う。真気功爆天法は反撃できないので、ガードしておけば問題ないだろう。


王虎の強斬りはガード後に反撃可能

VS 不知火幻庵

基本戦法でOK。離れてしゃがみ弱蹴りを出すと跳び込んでくるので、そこを垂直ジャンプ強斬りで迎撃するのだ。判定の強い中斬りでもいいのだが、強斬りの方が減るので、使うなら強斬りだろう。注意として、しゃがみ弱蹴りで誘う時は近い間合いだとダメ。垂直ジャンプ強斬りの上から攻撃されてしまい、簡単に潰されてしまうのだ。誘う時の間合いは、ある程度開けておく必要があるぞ。


垂直ジャンプ強斬りで叩き落とそう

VS アースクェイク

離れてからしゃがみ弱蹴りで誘うと、立ち強斬りかしゃがみ強斬りを高確率で出してくるので、弱蹴りを出した直後に強斬りで跳び込んでしまう、というパターンがある。

だが、これよりもっと簡単でお手軽なものがある。それは、跳び込むだけ、というもの。試合開始直後は何かしら技を出していることが多いので、レバーを入れっぱなしにして跳び込み、強斬りを決めてやろう。その後はひたすら垂直ジャンプ強斬りを出していれば、簡単に勝てるだろう。


ひたすら跳び込むだけで勝てるらしいゾ

VS 花諷院和狆

しゃがんで待っていると勝手に跳び込んでくるので、すぐに反応して逃げ（後ろ）ジャンプ中斬りで迎撃しよう。垂直ジャンプ強斬りでもいいのだが、反応速度が遅れた時は一方的に負けてしまう。欲張らずに中斬りで迎撃したほうがいいだろう。

跳び込まずに歩いて接近してきた時には、しゃがみ中斬りで牽制して間合いを離そう。まれに心乱呪符を出してくるが、ガード後に立ち大斬りが入るぞ。


しゃがみ中斬りで牽制しつつ様子を見る

VS 黒子

まず、黒子の出現条件を紹介する。
①3面以降にランダムで出現。
②6面以降の偶数面（6、8、10）で以下の条件を満たす。「2本目（1本目は取る）」「タイム20以下」「武器破壊必殺技でとどめをさす」。
これで黒子が出るはずだ。

基本戦法通りしゃがみ弱蹴りで誘うと、かなり高確率で飛び道具を撃ってくる。そこで、弱蹴りを出した直後に跳び込むのだ。出してくる飛び道具はランダムだが、覇王翔吼拳以外は跳び越せる。跳び越せたら強斬りを入れよう。

そのほかには、画面端まで下がり、しゃがみ中斬りで牽制する。すると黒子が弱蹴りで跳び込んでくるので、わざと自分から跳び、空中で食らおう。ガードしてしまうと、着地した黒子に投げられてしまう。わざと空中で蹴りを食らったら、着地と同時に黒子を投げてやろう。


空中で食らい、着地で投げを決めるのだ

VS 牙神幻十郎

こいつには肉を斬らせて骨を断つ、的なパターンがある。まず、おもむろに三連殺を出してガードさせよう。1発で止めるのではなく、最後まで出してしまって構わない。すると、相手も三連殺で反撃してくるのだが、2発までは食らってしまうものの3発目はほとんどガードできるのだ。三連殺の硬直は激長いので、こちらの立ち強斬りが決まるぞ。しかもカウンターで入るので、威力が非常に高く、気絶させる可能性が高い。牙神にはしゃがみ強斬り→立ち強斬りの2段が入らないので、垂直ジャンプ強斬り→立ち強斬りの連続技を決めておこう。



この後に強斬りがカウンターでヒット

VS ナインハルト・ズィーガー

しゃがみ中斬りの先端をチクチク当てていくと、勝手に食らうことが多い。ガードされた時に出す技は決まっており、しゃがみ強斬りとしゃがみ強蹴り、ブリッツ・イエーガー（男の胸板）とヴォルフ・ファンゲン（掴み殴り投げ）の4つのうちのどれか。何も出してこない時には、再びしゃがみ中斬りを出そう。強蹴りとヴォルフファンゲンには反撃しにくいのだが、残りの2つには立ち強斬りが決まる。しゃがみ強斬りは空振っている所を斬り、ブリッツ・イエーガーはガード後、空振りのどちらでも決まるぞ。



しゃがみ中斬りがサクサク決まるぞ

VS チャムチャム

こいつも基本戦法通り、しゃがみ弱蹴りで跳び込みを誘い、迎撃するパターンが通用する。ただし、チャムチャムは飛びひっかきという必殺技を持っており、これが非常に厄介。迎撃しようとすると、まず間違いなく負けてしまう。判定がメチャクチャ強いのだ。跳び込みと飛びひっかきとの見極めとして、声を聞いて判別する、というものがある。跳び込みの時は『ジャンポ』飛びひっかきの時は『えいっ』と叫ぶので、落ち着いて対応しよう。跳び込みは垂直ジャンプ強斬り迎撃し、飛びひっかきは退き込みで回避した後に強斬りで攻撃しよう。



飛びひっかきはジャンプ斬りで迎撃できず

VS 羅将神ミヅキ

ミヅキに対しては、ジャンプ強斬りで跳び込もう。ミヅキが地上で何かしら技を出していれば、強斬りがヒットする。ガードされたら、すぐに垂直ジャンプして強斬りを出そう。このパターンを繰り返す訳だが、注意点がいくつかある。まず最初に、ミズキの怒りゲージがMAXになったら跳び込むのをやめること。対空に武器破壊技を使われる可能性が高いのだ。ガードを固めて、ミヅキの怒りが鎮まるのを待とう。次に、跳び込んだ時にレバー操作が逆になる技を出されて、相討ちになった時。こればかりは仕方ないので、レバーを逆に入れてガードに徹しよう。ガード中は、取り憑いた死神を見ておき、消え去る時にガード方向を変えよう。跳び込むのも一つの手。慣れるまではツライが、倒せばエンディングだ！



怒り始めたらガードに徹するが吉

オススメ連続技

気絶した相手などに決める、絶大な威力を秘めた連続攻撃であるしゃがみ強斬り→立ち強斬り。ここでは決まるキャラを順に紹介しよう。右京、ナコルル、シャルロット、狂死郎、幻庵、ガルフォード、チャムチャム、和狆の計8キャラ。これ以外のキャラは入らない、ということになる。入らないキャラには、ジャンプ強蹴り→立ち強斬りの2段を決めておこう。この連続技は全キャラに決まるぞ。

この他には、しゃがみ強斬りキャンセル五光斬という連続技もあるが、タイミングがかなりシビア。練習あるのみ。



モーションの大きいしゃがみ強斬りから…



立ち強斬りへ。威力はとてもピータンです

KONG桑田の人生 アーこりゃこりゃ 1



[声使い、歌うたい、役者、司会業を楽しみ、職とするコングの過去にまかれた、種]



1992年　FM大阪の仕事をきっかけに撮影したプロフィール用の写真

コング桑田(こんぐくわた)　**PROFILE**

誕生日：8月23日
出身地：大阪府堺市
血液型：B型(選ばれし、パーティー野郎の血)
趣　味：バイクをころがす(名前・アマンダ　1992年式ハーレースプリンガーソフテル)、銀細工、木彫り
芸　歴：12～3年
好きな：欲しいもの、あげたいもの
言　葉　…愛とええはなし

担当した：牙神幻十郎/『真サムライスピリッツ』
ネオジオ　『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』
キャラと　ナインハルト・ズィーガー/『真サムライスピリッツ』
ゲーム名　ギース・ハワード/『餓狼伝説3』『リアルバウト餓狼伝説』
　ダック・キング/『リアルバウト餓狼伝説』

●歌手、司会、声優、そして劇団『リリパットアーミー』の役者…と、〝顔、声、体〟で、なんやかんや仕事を楽しんでいる。

〝芸の道〟という種がまかれた小学生のあの日

3月号でインタビューしてもろたコング桑田が、今月号からこのページを使わせてもろて〝なんや、かんや〟書かせてもらいますんでよろしく！

ほな、『KONG桑田の人生、アーこりゃこりゃ』記念すべき第一回、〈声使い、歌うたい、役者、司会業を楽しみ、職とするコングの過去にまかれた、種〉と題して、自己紹介させてもらいます。

大阪は堺市の団地の5号館で、新聞社勤務B型の父とピアノの先生をするB型の母の長男として8月23日、この世に届けられる。女の子によくまちがえられる赤ちゃん時代を過ごす。

小学校入学。一年生春の遠足の日、ヘソ左横に小豆ほどの発疹を見つける。団地の子供達に多い伝染の病気、そう、6号館の茂ちゃんからもらった水ボウソウが発病し、遠足に行けず、お菓子を抱きしめ泣く。今も憶えているあの悲しみ、コングのファーストブルーズである。

その年の夏、生まれた地、大阪の南端から北の端に位置する池田市に引っ越す。二学期、転校生として紹介されたその日から、クラスの2人のO君にいじめられ毎日枕を抱きしめ泣いた。セカンドブルース。しばらく、日曜日の朝だけが好きだった。でも努力したよ！「負けるもんか！」と思ったけどあかんかった。帰宅途中、新しいパンサーシューズで、できたて〝犬ウンチ〟ふんだりで、よけい気分は低空状態になった。

そんなある日、O君が私をお誕生日会に呼んだ。「行かないともっとやられる」と考えはしなかった。ただ、不安とプレゼントのプラモデルを持って出席した。が、同じ日人気者M君の誕生会も重なり、4人だけの寂しいパーティーになる。

奇跡は次の日起こった！なんと、O君は私をいじめなくなった。この時「人生はパーティー！」「人に喜んでもらうことが己の喜び也」という〝コングの素、芸の道〟の種が、いじめられっ子の私にまかれたと確信する。

〝声〟の豊かな表現力 スネークマンショーとの出会い

中学校に通う3年間は学校以外で、ほんま私にとって重要で、今の仕事の屋台骨となるもののひとつをゲットした時代である。

それはボーイスカウトの先輩から『スネークマンショー』というラジオ番組の事を教えてもらった事。

小林克也さん、伊武雅刀氏、桑原茂一氏らが、皆それぞれ七色ボイスで出演。毎回ショートコントを聴かせてくれた。エッチでおしゃれでブラックなコント、〝声〟の豊かな表現力、コントとネタに通じてくるような選曲…と、トリ肌もののいかした番組であった。

〝手抜きでバカにしたような映像を見せてもOK！〟でないラジオの世界で、あれほど上質なエンターテイメントショーを聴けた私はラッキーだ。今の仕事にも、スネークマンは一緒についてきてくれている。そんな気がする。

魂を熱くしたクリスマス 深夜の初・体・験

そして、今思い出してもゾクゾクする2本目の屋台骨体験は、クリスマスの夜だった。毎週通っていた教会でお泊り会があった（そう、私はクリスチャン。皆はファッキン・クリスチャンと言う）。

高校生の兄ちゃんらが礼拝堂でプログレバンド、EL&P（エマーソン・レイク&パーマ）の『展覧会の絵』というアルバムを大音量で聴かせてくれた時の衝撃の感動。

そや！ 映画『ブルース・ブラザーズ』の中で、ジョン・ベルーシがジェームズ・ブラウン演じる牧師の教会で、「バンドやったらええんや！」と、神の啓示を受けたシーンがあるんやけど、コングの魂もシェイクされ熱くなり〝俺もバンドして、ライブせな！〟と、ニキビ面の私は手をグーにし、十字架の前に立ち「私を、歌う男、パーティー野郎、声使いとして、楽しんでもらう係に選んでもらったことを感謝します」と祈った…。

――次号に続く

P.S.〝兄弟、姉妹からのおたよりに答えます〟コーナーもやりたいので、送ってな！

家・庭・版

新作モード情報

アーケードからコンシューマーへ…

MVSから家庭用（カセット、CD）になったことで追加されたモードや、変更点などの情報を紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回は『リアルバウト餓狼伝説』と、『ステークスウィナー　―GⅠ完全制覇への道―』だ!!

リアルバウト 餓狼伝説

SNK

カセット
1月26日発売
34,000円

CD-ROM
2月23日発売
8,800円

基本的にはMVS版と同じでもオプションでエリア選択が可能!!

発売当初から超人気ソフトに踊り出た『リアルバウト餓狼伝説』も、ついにCD版が発売。これで全機種お目見えとなったわけだ。今回はCD版を中心にした情報（もちろんカセット版の情報もあるけどね）を紹介していこう。

『リアルバウト餓狼伝説』のCD版も、基本的な部分はMVSやカセット版と同じなのだが、微妙な点において違っている箇所もある（ふと思った疑問はSNKのテレフォンサービスで聞こう）。



ロード中は描き下ろしのグラフィックを見ることができる

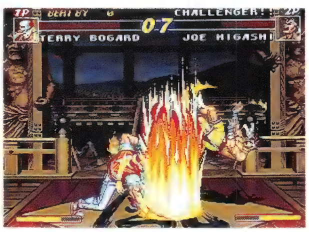
オプションモードでエリア選択が可能になった

色々な設定が可能なオプションモードだが、CD版のみ闘う時の場所、エリアの選択ができるようになっている。なんと！ あのギースステージも選ぶことができるのだ。ただし、エリア選択できるのは対人戦のみ。

『リアルバウト餓狼伝説』では、ラウンドごとに時間が流れて、同じステージでも周りの様子が変わる（ステージによっては、リングアウトを防いでくれる障害物がなかったりする）というのはすでに知っていると思う。

今回のエリア選択では、時間が経過したステージも選択できるようになっている。1つのステージにA～Cまでの3種類があり、Aだと昼間、Bだと夕方、Cだと夜になる。

一発逆転!! ギロチンでリングアウトを狙うのが得意な山崎は、ウエストサブウェイのCステージで闘うとかなり有利かもしれない。



あのギースステージも選ぶことができる



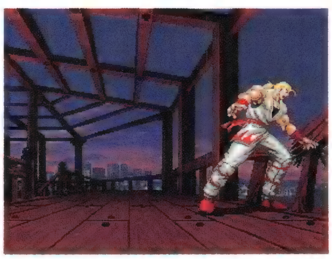
CD版はエリア選択も可能だ

CD版の音楽は毎度おなじみアレンジバージョン!!

MVSとカセット版の『リアルバウト餓狼伝説』の音楽は基本的に前作『3』と同じだが、CD版の音楽は『3』のCD版とは、また違うアレンジがかけられている。

また、今回の『リアルバウト餓狼伝説』では、エンディングに流れる曲が、ギースの声を演じている〝コング桑田〟さんの歌になっている。あの渋い声による歌はなかなかのもの。ギース最後の闘いにふさわしい趣向といえる。

ちなみにエンディングの歌は、どのキャラでプレイしても聴くことができるので、頑張ってクリアして一度は聴いてみよう。


ここからあの渋い歌が聴ける

この他にも小さな変更点が…

CD版では、細かいちょっとした変更点および面白い情報がある。ここでその情報を2つほど紹介しておこう。

2P対戦後の選択

2P対戦後、勝ったキャラクターのデモ画面が表示されるが、その画面の時に勝った側のコントローラーのスタートボタンを押すと、そのままCPU戦になり、負けた側のコントローラーのスタートボタンを押すと、そのまま対戦続行ということになり、キャラクター選択画面になるのだ。

だからどうなのだといわれるかもしれないが、知っていれば結構便利なので、覚えておこう。



CPU戦、対人戦を自由に選べる

コンティニュー画面の怪!?

もうこれは一目で分かる。CPU戦で対戦相手に負けてコンティニュー画面になると、通常ならば普通の数字でカウントされるのだが、CD版のみ表示される数字が使用キャラのチビキャラで形成されているのだ!! 笑えるキャラもいるのだが、双角とかで見るとこれはかなり怖いぞ。

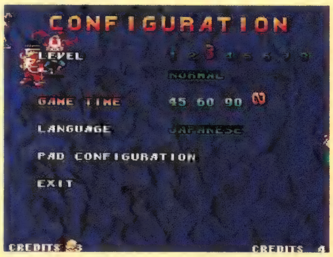


チビキャラが文字を形成。ゲッゲッ！

MVSとカセットの違い

ゲームの中身自体は基本的にMVSと変わらない。しかし、最近のSNKソフトと同じようにゲームレベルセレクト（１～８）と言語セレクト（日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語）、そしてボタン設定ができるようになっている。

また今回は、戦闘時間（45、60、90、∞）も決められるようになっている。



この4種類の設定が可能

ステークスウィナー —GI完全制覇への道—

ステークスウィナーCD版ついに完成!! 自分が育てた馬でGIを完全制覇せよ!

ザウルス

カセット
'95年10月27日発売
29,800円

CD-ROM
3月23日発売
7,800円

ついに発売されたザウルスの競馬アクションゲーム、CD版『ステークスウィナー』。以前、8号の「新作モード情報」でも触れたが、今回は完成バージョンの情報を紹介していこう。

種付けモードで自分だけの馬が作成できる

CD版の特徴はなんといっても、自分の好きな組み合わせで作った馬でプレイできるということ。

しかし、ゲーム開始当初は馬の種付けに使えるお金に限りがあるので、安い馬同士の配合による子馬しか作ることができない。まあ、馬の価格がすべてというわけではないので、最初はそこそこの馬で頑張るのもいいだろう。



子馬が生まれた！ どんな子なのかな

また、牝馬と種馬の血統によってはインブリード（いわゆる近親配合。名馬の生まれる可能性が高いが、それと同時に能力の低いダメ馬が生まれる可能性も高い）や、ニックス（配合する馬同士の血統の相性がいいこと。名馬の生まれる可能性が高い）になり、インブリードの時は馬の名前が赤で表示され、ニックスの場合は種馬のステータス部分が点滅する。

インブリードは簡単にできるけど、ニックスさせるのはなかなか難しい。



インブリードは失敗が多い

レースの数が大幅にアップ！特性に合わせてレースを選べ

作った馬には得意な距離というものがあり、その特性に合った路線（マイラー、万能、中長距離）を選んだ方が勝ち抜ける可能性が高くなる。得意な路線は子馬が生まれた時に調教師が教えてくれるので、ちゃんと確認しておこう。

また、CD版は参戦できるレースの数が50以上に増えている。路線によって参戦できるレース内容が違い、MVSやカセット版になかった牝馬限定レースも用意されている。

やはり同じ家庭用でもカセット版とはかなり数が違う。発売が待たされた分、楽しみも数倍というわけなのかな。



色々なレースが新たに登場する



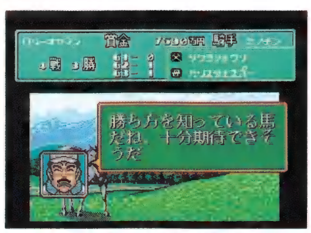
馬の特性によって路線を選べ!!

CD版はモードが2つなんと対戦も可能だ!!

CD版には2つのゲームモード（1Pモード、VSモード）が用意されている。1人で楽しむもよし、2人で熱く対戦するもよしと、自由に楽しむことができる。

1Pモード

基本的にMVSやカセット版に近いモード。種付けモードや購入モード（MVSやカセット版に登場する8頭の馬たちが買える）で入手した馬を駆り、GI制覇を目指してレースに出ることになる。



馬を育てつつレースを勝ち抜け！

文字通り2人で一緒にレースに参加できるモード。対戦するレース中に、より多くの賞金を得た方が勝ちになる。

このモードでは周りの敵のレベルや、対戦するレース数を決めることができる。



2人で対戦すれば楽しさ倍増だ

ネオジオフリーク独占取材!

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』

アレンジサウンドトラックス レコーディングインタビュー

転がり続けるアレンジCD 今回は一体何が…!?

『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』オリジナルバージョンが、4月3日に発売されたことはもうご存じかと思う（125ページ参照）。

そしてこのたび、5月2日に本タイトルのアレンジサウンドトラックスが発売される。

というわけで、3月14日、東京都内某スタジオのレコーディング現場に乱入!! SNKのサウンドチーム『新世界楽曲雑技団』のKONNY氏に、お話をうかがうことができた。

本作品のコンセプトはズバリ"H&Live"!!

——お疲れ様です。さっそくですがまず、この『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』アレンジサウンドトラックス全体に流れるコンセプトは、ズバリ何ですか?

「"H&Live"! これを基本に置いて作りました」

——具体的にいうと、どういうことですか?

「まず"H"ですが、これはオリジナルバージョンと比べてより色気を感じさせる音作りをするということ。

つまり、ゲーム音楽全般の特徴である、デジタルっぽい無機質な感じのする音から抜け出し、音楽の原点に戻るということです。

次に"Live"。これは今回の録音方法である、『スタジオ一発録り』を指しています。

やはり、"色気"を出すということになると、この方法が一番適しているのではないでしょうか。グループ感というか、演奏者の息遣いのようなものが感じられますからね。

実をいうと、この録音形式については、ゲーム自体を作っている時から構想があったんです。それを見事に実現していただいた…というわけでして、もう"感謝感激!"ですよ（笑）」

今回のメンバーは超豪華! サンバ系のノリもGOOD!!

——そんな本作の一番の聴きどころは?

「今回初めて取り入れたラテン系の曲。サンバみたいなノリがかなりいいですよ。

それから"MUZIKA JUNGLE"のEdition-は、オリジナルバージョンとガラッと雰囲気が変わっているので、ぜひ聴き比べてみて欲しいです」

——今回の参加ミュージシャンの方々についてですが、超豪華メンバーというウワサが（別表参照）…。

「そう! すごいですよ、今回は。

ギターの梶原さんにはこれまでの大半のアレンジCDに参加していただいてますが、それ以外の方々は全員、今回初めてお願いしました。

本作の全体的な方向性を考えて、アレンジャーの森村さんが人選して下さったんです」

——どうでしたか? 実際に収録なさってみて。

「もちろんバッチリです! あまりにすごいメンバーなので、初めは緊張しましたが…」





各タイトルの世界観を表現するアレンジサウンドトラックス

——前作『リアルバウト餓狼伝説』は、いろいろな意味でとても大きな作品だったと思うのですが、今回そのへんを意識しての構成ということはありましたか？

「それはないです。ゲームタイトルごとの区切りというとらえ方をしていますから。

というのは、アレンジCDというものを考える時に一番重要なのは、〝音〟というものを使っていかにそのゲームの世界観を表現するかということなんですよ。だから、前作がどうというより、まずゲームそのものを大事にするんです」

——〝音〟というのは音楽ということでしょうか？

「いいえ、音楽のみということではありません。

確かにこれまでは音楽を中心にして表現してきましたが、『サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』の時ぐらいから音楽のみに限定せず、ドラマや効果音、あるいは静寂の部分までフルに使って表現するようになっていますから」



——本作に関して構成上、最も特徴的なのはどんなところでしょうか？

「今回、キャラクターごとのテーマ曲という構成をやめたということです。

その代わりにまず、ゲーム全体をイメージした曲を2曲（〝GET HIGH〟と、〝MOJO〟）作りました。これを4つくらいのバージョンにアレンジしていったんです。

これによって、映画のような印象を受けてもらおうという狙いがありました。主題という大きな一曲があって、そこからイメージが枝分かれしていくといったような感じで」

——最近恒例になってきたボーカルアレンジが、本作では一曲もありませんが、それはやはり『龍虎の拳 外伝』の世界観を重視してのことでしょうか？

「そうです。『龍虎の拳』シリーズが持っている大人っぽさや、硬派なイメージを強調しようと考えた結果、こういう形になりました。

まあ、龍虎のキャラクター自体、あまり〝歌〟というイメージに結びつかないですし…」

——そういわれると、そうかもしれませんね…（笑）。

オリジナルをきっかけに広がった音楽の幅を感じて欲しい

——今後アレンジCDの中でやってみたいことってありますか？

「公開録音というスタイルを、一度とってみたい気はしますね。

というのは、これは何の音楽に関してもいえることですが、オリジナルの印象というのは本当に強烈なんです。だから、アレンジバージョンのできがどんなによくても〝何でこうなるんだ〟という意見が必ず出てくるんです。

そういうユーザーの方々が録音現場を見ることで、〝アレンジCDはこうやってオリジナル音楽の幅を広げていってるんだ〟ということを、少しでも分かってもらえたら嬉しいですから。

まあ、そうはいってもあくまでもゲームあってのサウンドという姿勢は変わりませんから、こういった企画のみが先行していくということは考えにくいですけどね」

——それでは最後に本作品を聴くみなさんに一言…。

「オリジナルもアレンジも、どちらも僕たちが考える一つの答え。だから、〝どちらかだけが龍虎のサウンドではない…〟という、おおらかな気持ちで、龍虎の音と世界観をとらえてもらえると嬉しいです」

——お忙しい中、今日は本当に有り難うございました。

忙しい収録の合間をぬって、取材させていただいたのだが、その間中彼の身体全体から発散される緊張感と充実感によって、ロビーの空気は支配されていた。

「これはきっとスゴい作品に仕上がるに違いない…」もはや確信めいた気持ちを胸に、スタジオをあとにした。

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
～ARRANGE SOUND TRAX～

SNK　新世界楽曲雑技団
発売：5月2日
CD:PCCB-00213
価格：¥2,500（税込）



〈収録予定曲〉

1. OPENING SCENE 1-1
2. TITLE
3. OPENING SCENE 1-2
4. GET HIGH（RARE GROOVE MIX）
5. SCENE 2
6. MOJO（BOOGIE）
7. GET HIGH（B-MIX）
8. SCENE 3
9. MOJO（RAMBLE）
10. MOJO
11. GET HIGH
12. SCENE 4
13. GET HIGH（GOA TRANCE）
14. SCENE 5
15. STONE IN SANTANA
16. MUZIKA　JUNGLE（EDITION 2）
17. MUZIKA　JUNGLE（EDITION 1）
18. SCENE 6
19. ENDING（LIBERATION HALLUCINATION）

〈参加ミュージシャン〉

Dr. 神保彰（JIMSAKU etc.）
B. 櫻井哲夫（JIMSAKU etc.）
G. 梶原順（渡辺貞夫グループ etc.）
Key. 森村献（JIMSAKU etc.）
Per. 田中倫明（アガルタ etc.）
カルロス菅野（「熱帯JAZZ楽団」プロデュース etc.）
Tp. エリック宮代（阿川泰子バンド etc.）
Sax. 小池修（SOURCE etc.）他





サイトロン&アート宣伝コメント

アレンジサウンドトラックスシリーズは、毎回新たな試みでアレンジを収録しています。これはサイトロンと新世界楽曲雑技団の、密かに考え抜かれた企画によるもの。今回は、実際演奏しているグルーブ感というか、簡単にいうと、ライブアレンジという収録方法を取っています。スタジオ録音一発録り！　というやつです。これは、JIMSAKUやオルケスタ・デルソル、オルケスタ・デラルスといったインスト系では最高峰のアーティストだからこそできたことです。

アレンジで毎回思うことですが、「次回はどうなってしまうの？」という感じですね。でも新世界のことですから、またとんでもないことを考えてしまうんでしょうね。

アレンジ以外では、ドラマパートも収録。リョウとロバートのやりとりが聴き物です。インナーの方にもオリジナル書き下ろし小説を掲載しています。そうそう、簡単なことですがこのアルバムの色々な聴き方って知っていますか？　一通り聴いたあとには、CDのプログラム機能を使って、音楽の部分とドラマの部分を分けてプログラムしてみましょう。そのままトラック通りに聴くのとはまた違う雰囲気が楽しめますよ。

えっ？　もう当たり前だって…失礼しました。

T mode

桜井智連載 Vol.2

智とゲームキャラとの出会い、教えるネ



今をときめくこの人、桜井智。彼女の全曲作詞による待望のオリジナルセカンドアルバム『Cherry』も完成し、あとは発売を待つばかり…。が、〝待っている〟なんて言葉は智ちゃんには似合わない。だって彼女は〝走り続けるアイドル〟なんだから。今月は、そんな智ちゃんが、ゲームキャラクターボイスのお仕事との出会いについて語ってくれた。

桜井智プロフィール

[本名]八田友江　[誕生日]1971年9月10日　[出身地]千葉県市川市　[血液型]AB型　[身長・体重]158cm・46kg　[サイズ]B80・W57・H80　[趣味]ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏　[所属]エルスタッフプロモーション　[これまで担当したネオジオキャラとタイトル]かりん／『超人学園ゴウカイザー』　リムルル／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』
●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中！

初めてゲーム関係の仕事をしたおハナシ

NEO・GEOフリークの読者の皆さん、1ヵ月のご無沙汰でした。桜井智です。

いよいよ連載第2回目を迎えましたけど、今回は、なんと！　私がど～してゲームのお仕事をやるようになったか？　についてお話ししたいと思います。

私がゲーム関係に一番近いお仕事をしたのは、劇場版の『餓狼伝説』でスーリアというキャラクターの声を演らせていただいた時が、最初だったんです。

このスーリアというキャラクターは、ゲームの中には出てこない、映画だけのオリジナルキャラクターだったんですよ。

私の声がよかったせいかどうかは分かりませんが、どうせだったら、次の（ゲームの方の）『餓狼伝説』に、キャラクターとして登場させてしまおう！　というお話も、一時、スタッフの間であがったそうです（…まぁ、この話は結局話だけになっちゃったみたいなんですけど）。

『超人学園ゴウカイザー』かりんちゃんとの出会い

その後、この劇場版『餓狼伝説』の監督をされた大張正己さんが、ゲームのキャラクター設定を担当されるということになりまして、そこでお声をかけていただき、そのゲーム（『超人学園ゴウカイザー』）に出演することになったのが、私がゲームの声をやるようになったキッカケなんですよ。

この『ゴウカイザー』では、かりんちゃんという役をいただいたんですが、このキャラクター、大張さんが『餓狼伝説』を描かれていた時に、すでに構想があったそうなんです。

それとかりんちゃん、実は大張さんの飼っている猫の名前と一緒らしいんですが、なぜか孫悟空の子孫という設定でした（笑）。

リムルルちゃんに勝てなくてちょっと燃えてしまいました

事務所にあるNEO・GEOの筐体には、この『ゴウカイザー』と『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』とかが入ってるんですけど（もちろん萠ちゃんが出てる『KOF'95』も入ってますよ）この前、事務所に寄った時に、ちょっとリムルルちゃんで遊んでみました。

対戦相手は…なんとリムルルちゃん。も～ぜんぜん勝てないんですよ、リムルルちゃんが。いや、リムルルちゃんに？　アレ？　とにかくコンピューターが強いんですよ。

後ろで見ていた事務所のスタッフのみんなは、「本物が本物に本物使って負けてる～」とか笑ってるし。

結構リムルルちゃんって強かったんですね（単に私が弱いだけかも知れませんけど）。なんとかして、『リムルルちゃんでリムルルちゃんに勝てるくらいにはなりたい！』な～んて、ちょっと燃えてしまった桜井でした。

そうそう、いよいよ4月21日には〝梅桃桜井智大作戦〟の桜、私の2ndアルバム『Cherry』が発売になります。

全曲私の作詞になってますんで、是非聴いて下さいね。

RELEASE INFORMATION

PHOTOGRAPHS



『STAGE』　角川書店　A5判/オールカラー80P
￥1,500(税込)　2月14日発売
●ファースト写真集。

NOW PRINTING

「怪盗セイント・テール」イメージソング『E夢、見よう！』
ポリグラム　PODX-1008
￥1,000(税込)　5月25日発売
●桜井智＆井上喜久子の無敵ユニットCD（シングル）。



『Cherry』　ビクターエンタテインメント　VICL-762　￥3,000(税込)
4月21日発売
●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。

COMING SOON



『L.A. Early TOMO Sakurai』
ポニーキャニオン　PCCG-00352
￥3,000(税込)　1996年3月21日発売　●L.A.時代の代表曲8曲と、新曲2曲を新録にて収録。



『ACTRESS～朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション～』
パイオニアLDC
PICA-1090　￥3,000(税込)
1996年2月21日発売
●智が舞台で発表した劇中歌、イメージソングをセレクト。



『T-mode』　ビクターエンタテインメント　VICL-687　￥3,000(税込)　1995年9月21日発売
●ファーストソロアルバム。

ON SALE CD

[ラジオ] 新番組『チェリー・プリンセス』FM富士（日曜・21：30～22：00）KBS京都（土曜・24：00～24：30）東海ラジオ（土曜・22：30～23：00）長崎萠ちゃんも一緒だぞ！
[舞台]『怪盗セイント・テール』ミュージカル　7/26〝品川きゅりあん〟皮切りに全国30ヵ所公演　問合わせ　03-3372-8120〈プラムブロッサムプロモーション〉

最新音楽 CD&VIDEO

CD



アレンジの違いがポイント！腰をすえて味わって欲しい1枚

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK　新世界楽曲雑技団

4月3日発売 ¥1,500(税込)
CD:PCCB-00212
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：
スーパーピクチャーCD

[収録曲目]

<ORIGINAL VERSION>
1. BACK FIGHT AGAIN (Theme of Art Of Fighting)
2. PLAYER SELECT
3. HERE COMES A NEW GHALLENGER
4. START DEMO (I day～8 day)
5. GET HIGH PRELUDE
6. GET HIGH (Theme of RYO)
7. GET HIGH [Rare Groove Mix]
8. GET HIGH [B－Mix]
9. GET HIGH [Gore Trance]
10. ULTIMATE K.O.
11. CLEAR
12. TRAVELER
13. MOJO PRELUDE
14. MOJO (Theme of ROBERT)
15. MOJO [MOJO BOOGIE]
16. MOJO [MOJO RAMBLE]
17. STONE IN SANTANA (A Bass Groover)
18. CIHCO DE MAYO
19. MUZIKA JUNGLE PRELUDE
20. MUZIKA JUNGLE (Theme of WYLER) [Edition I]
21. MUZIKA JUNGLE (Theme of WYLER) [Edition 2]
22. LIBERATION HALLUCINATION [Piano Ver.]
23. LIBERATION HALLUCINATION (Theme of FREIA)
24. CON－TIN－UE
25. GAME Over Over Over

<VOICE&S.E.>

26. ROBRET GALCIA
27. RYO SAKAZAKI
28. KARMAN COLE
29. KASUMI TODOH
30. RODY BIRTS
31. LENNY CRESTON
32. WANG KOH SAN
33. JIN FUHA
34. ?
35. ? ?
36. etc.
37. S.E.

前作より2年の沈黙をやぶり、進化を遂げたシリーズ最新作が早くも音楽CDで登場。
内容はというと、オリジナルバージョン全曲はもちろんのこと、キャラクターの魅力を充分楽しめるボイスコレクション、S.E.コレクションもすべて収録されている。
解説書、楽譜つき。

〈ディレクターノーツ〉

『龍虎の拳』が発表されて早くも4年がたった。約2年のスタンスで発表されている『龍虎』シリーズだが、今回はロバート・ガルシアを中心としたストーリーになっており、外伝となっている。
ゲームミュージックの方も、さまざまなアプローチでユーザーを楽しませてくれている。重厚かつリズミカルな楽曲が多い『龍虎』シリーズ。今回もひと味違う。
曲目表を見ていただけると分かると思うが、タイトルの同じ曲が何曲かある。それらは元は同じ曲で、それぞれが別のアレンジで作られているのだ。
これはありそうでなかった非常に面白い試みだ。是非そのアレンジの違いをCDでじっくり聴いて欲しい。

場外乱闘

ザウルス・サウンドセクションに突撃!!


左がTAKEZO氏、右がかーズ氏


ブリキンガー音楽CDのジャケット色校を見るおふたり

『神凰拳』に引き続き、ザウルスが『超鉄ブリキンガー』の音楽CDを出すという。さっそくザウルスのサウンドチームにどーん!! TAKEZOさんと、かーズさんに話をうかがった。

——『超鉄ブリキンガー』の音楽制作にあたって、最も重要視したところはどこですか？

TAKEZO（以下T）「ゲーム画面を見て感じる“怖い”とか“きれいだ”といったような感情を表現することです」

かーズ（以下か）「だからゲームの背景に注目。例えば海が出てきたら、海の曲を作ります。もし、次のステージにも海が出るシーンがあったら、そこにもその曲を使う…ということになるんです。つまり、ステージの中でもシーンの切り替わりごとに曲があるので、“このステージの曲だ”というとらえ方では作っていないんです」

——苦労した点はどんなところですか？

T「山ほどありました（笑）。中でも大変だったのは、別のコンピュータで作った音源のデータを、ネオジオで使えるものに移し替える（データを削る）作業です」

か「例えば、元のコンピュータではバイオリンの音だったものが、ノコギリの音のように…なんてことも起こってしまうんですよ」

——本作品の聴きどころはどこですか？

T「やっぱり楽譜にもなっている『少年が見た月』でしょうか。これだけはタイトルもマジメにつけたんです（笑）。シューティングゲームでは、今まであまりなかったタイプの曲だと思います」

か「その名の通り、背景に月が出ています」

——今回のCDにはS.E.も収録されていますが、S.E.に関してはどうでしたか？

か「S.E.も曲も、大変さは同じくらいでした」

T「でもS.E.は変更が多かったですよね」

か「そうそう。曲の方は10月には完成したんですが、S.E.はそれ以降もどんどん変更されていきました。
効果音というのは、元の音のピッチやエフェクトを変化させて作るのですが、それが進んでいくと、どんな音を作ろうとしていたのか自分でも分からなくなったりするんです。いつでもフレッシュな気持ちでいるのは大変ですよ。
それにS.E.は、曲と違って制作側のイメージがかなり固定され、それに当てはまる音作りが要求されるので、NGが出やすいんですよ」

T「特にブリキンガーはシューティングなのに殴るから、その対象によって音を変えないといけなかったし…」

——サウンドチームとして、今後やってみたいことは何ですか？

T「映画音楽的な演出がやってみたいです。映画『ブラッククレイン』のBGMスタイルみたいな感じで…」

依田（ザウルス営業販売促進課）「落ちものパズル（笑）」

か「次世代機なんかで、面白い演出をしているものもあるので、やってはみたいですが…。
まあ、我々はまずゲームがあってという前提のもとに動いているので、それ抜きに具体的なことは考えにくいです」

NEO·GEO FREAK 6月号予告

［創刊１周年記念特別号］ 次号は5月9日発売 定価580円（本体563円）

◆巻頭特集
ネオジオヒストリー

◆SNK開発インタビューシリーズ①
キャラクターデザイン編/森気楼

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
全キャラ対CPU戦/ボスキャラ徹底解析

真説
サムライスピリッツ 武士道烈伝
フィールド紹介

◆声優インタビュー
小市慢太郎
（ロバート・ガルシア声優）

◆特別企画
ネオジオプロムナード
カラースペシャルバージョン

◆声優名鑑R Vol.3
矢野栄路（橘右京）、曽木亜古弥（不知火舞）、橋本さとし（テリー・ボガード） 他

◆オールドゲーム攻略
龍虎の拳2

◆もう一度愛して♡
ファイヤースープレックス

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
コング桑田～人生、アーこりゃこりゃ
桜井智～T-mode

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK 5月号
第２巻第５号 通巻第12号
1996年５月１日発行（毎月１回・１日発売）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2061
広告営業TEL 03-5992-2062
編集部●株式会社 芸文社 分室
〒112 東京都文京区[illegible]2-15-2-201
TEL 03-5685-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西[illegible]
●編集人・編集長／勝俣[illegible]
●副編集長／片桐[illegible]
●デスク／伊丹[illegible]
●編集スタッフ／山崎[illegible]、[illegible]
●攻略スタッフ／ジェイケイ、DSP－たろりん、T－DEN、[illegible]、モリスケ、修羅騎士 鷹、[illegible]、[illegible]ゆーち、Dr.ちら、ISHTAR、リトマス兄弟、H.K.、G-ARM、ウォッピン＝イレーヌ、[illegible]
●制作スタッフ／[illegible]なつみ、[illegible]人、[illegible]
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（[illegible]）、[illegible]、APO DESIGN（[illegible]）、[illegible]
●広告営業部／[illegible]

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！編集後記

●最近、精神的にも肉体的にも弱まっている。周りの人々の突っ込みに耐えていたのが原因らしい。そろそろ潮時かな!? なーんてことを思ってしまうところに、弱まり加減がハッキリと出ている。春は旅立ちの季節、プーという職業が恋しい季節でもある。（片桐）

●最近、俺の愚息が弱まっている。たまには遊ばせてやらないと死んでしまうかもしれん。グッタリ。話は変わるが、カーレンジャーの第１話にはブッ飛んだ。あひ～だよ。つーワケで、フリーク一周年には岐阜まで足を伸ばして風俗…ダメだろな。（伊丹）

●最近、大好きな格闘技を見に行ってない。特に、以前はあまり興味がなかった、K－１グランプリを非常に観戦したいぞ。今回、立ち技最強の称号を手に入れるのは誰なのか？ 頑張れ！ 拳獣サム・グレコ!! ムサシ選手も優勝して欲しいぞ。（山崎）

●最近、片桐さんは元気がない。理由は、みんながいぢめるから…。でも一番いぢめてるのは、この私♡ だって、面白いんだも～ん♡ まぁ、とにかく、伊丹さんの『愚息くん』といい、片桐さんといい、この編集部の男性は元気のない人が多いのねん♡（稲葉）

●春といえば、ブラックバスの活性が高まることで有名ですが、みなさんはどんなルアーを使っていますか？ 今が旬なのはスピナーベイトやミノーといったところだけど、私はグラブ＋ビーズで地味にいくのが主流です。これなら夏でも結構いけるしね。（新谷）

●あー、新人っす。とりあえず貧乏なんです今。ネオジオフリークは晩ごはん食べさせてくれるっていうんで入りました（ウソ）。それはそうと、この春やっと（７年程かけて）学校を卒業しました。でも貧乏なので卒業旅行は編集部ツアーらしいっす。（新井）

●次号はNF創刊１周年記念号。かなり大変な状況になりそう。しかもGW進行。思えば去年の今頃は、発刊号を片桐くんと２人で作っていたような気がする（あと他に４月１日に入ったのが２人いたが、翌々日には２人とも辞めたし…）。かなり感慨深いものあり。片桐くんが逃げ出さないように、みんなで見張ろう!!（勝俣）

●毎月毎月、今月は編集後記にこれを書こう、決まり、とか思うのだが、いざ書くときになると、忘れちゃたり実はくだらなかったりがほとんど。結局思いつきで書くことになってしまう。関係ないけど、JKマンとかいう人は誰なんでしょうか？（ジェイケイ）

●（続き）される時期。NEO・GEOCD版は、MVSの発売後２か月弱（そのゲームが現役稼働中）に発売されるため、対戦の練習に最適ということ。家で練習してゲーセンへ！ SS版・PS版はどうしても移植に時間がかかるからね。（DSP－たろりん）

●これといって書く事がない。困った。そう言えば、この前ワシの友人が「肉じゃがに入っている肉は牛と豚どっち」と聞いてきた。そんなこと気にしたことがなかったが、ワシの家では牛肉の時もあれば、豚肉の時もある。みんなの家はどっちを使う？（T－DEN）

●ゆーちは国外逃亡、JKマンは口だけマッスル。もう何も信じられない。助けて鷹P！ いたみんでも可。愛知県の鈴木君、モリスケのファンレター係というものは存在しません。勝手に作らないように。でもありがとです。今後ともヨロシク！（モリスケ）

●早いもので、ネオジオ・フリークも来月で１周年を迎えます。ここに来て１年がたつのか～。なんか、月日がたつの早いな～。それはあっちに置いといて、皆さん！ 今後ともネオ・フリと僕達を見捨てないでね！ ヨロシクお願い致します。（修羅騎士 鷹）

●２度目の登場のリトマス兄弟です。マジドロ２の女教皇の２Pカラーに心奪われ気味ってのは秘密のこと。もう一つ外せないのは、えば蹴りのレイしゃま。包帯ぐるぐるの死に掛けレイしゃまは最高ッス！ 皆、LDはゲットしたか？（リトマス兄弟）

●初めまして、新入り君のDr.ちらです。今回は、ジントリックの攻略を担当させてただきました。みんなー、とりあえず読んでちょ。（どうか読んで下さい。 泣）みんな読んだよね。皆様これからもヨロシク。さあ、ゲーセンでも行こうかな。（Dr.ちら）

NEO・GEO FREAK プレゼントクイズ

クイズ復活!!
とりあえず答えてプレゼントをゲット!!



❶ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 ポスター（SNK）5名



❷ネオジオワールドオリジナルタオル（SNK）5名



❸AOUエキスポ'96パンフレット（SNK）5名



❹ゲーマデリックメンバーサイン入りCDキャリングケース（サイトロン&アート）5名



❺マジカルドロップ2ステッカー（データイースト）10名



❻ステークスウィナーパンフレット（ザウルス）6名



❼ラギ ROMカセット 3名



❽真サムライスピリッツ ROMカセット 3名

今月のクイズ

龍虎の拳 外伝の新キャラクター、藤堂香澄のお父さんの名前は？

応募のきまり

ハガキにクイズの答え、ご希望のプレゼント番号、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてネオジオフリークへのご意見・ご希望を記入のうえ、応募券を貼付し、次の住所まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-2-201
㈱芸文社分室
NEO・GEO FREAK編集部「5月号プレゼント」係

締切りは5月8日必着。

発表は7月号（6月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク3月号プレゼントクイズ当選者発表!!

3月号のクイズの答え
ボガード兄弟

①KOF'94ポスター
岸田和浩・兵庫県／斉藤恭章・島根県／阿部里紗子・福島県／丹内智子・北海道／高橋美栄子・埼玉県／小谷和寛・鳥取県／望月貴史・長野県／棚橋健佑・新潟県／持留大輔・鹿児島県／田名網雅和・東京都

②リアルバウト餓狼伝説ポスター
南田奏絵・愛知県／北原彩桃子・神奈川県／山口加代子・北海道／小番静香・神奈川県／米田郁・岩手県／鈴木優仁・茨城県／植野幸司・静岡県／川口裕也・京都府／可児隆幸・岐阜県／和田裕達・東京都

③ネオジオワールドフリーパス
鈴木康広・静岡県／林良彰・京都府／杉本陽輔・三重県／塩澤隆文・長野県／藤野晃嗣・群馬県

④ネオジオワールドオリジナルタオル
吉岡麗菜・長崎県／伊沢和記・神奈川県／小西康介・奈良県／大沢由美子・東京都／坂本尚生・岩手県／金子直樹・埼玉県

⑤リアルバウト餓狼伝説音楽CD
稲崎経介・東京都／明珍英仁・富山県／原田かおり・神奈川県

⑥KOF'95VTR
新井将史・岐阜県／加藤慎吾・愛知県／竹下明子・鹿児島県

⑦SNK画集2 ネオジオヒストリー
竹内さゆり・群馬県／山田光一・東京都／川原幸子・福岡県／中島康博・高知県／山本直樹・静岡県

⑧ネオジオフリークvol.1
甲田充明・茨城県／木村大歩・青森県／大山幸加・東京都／杵築拓哉・兵庫県／山内義彦・大阪府

⑨ネオジオフリークvol.2
今野恵美子・宮城県／宮下学・滋賀県／河口剛史・奈良県／吉原百合子・北海道／前田耕太郎・兵庫県

⑩ネオジオフリークvol.3
竹田淳彦・石川県／梅園義勝・岐阜県／木村智史・島根県／澤飯智行・石川県／道永幸樹・北海道

⑪ネオジオフリークvol.4
堀井義規・埼玉県／風当英文・東京都／釜谷正寿・青森県／小林浩之・岡山県／栗原隆英・神奈川県

⑫ネオジオフリークvol.5
北野紀子・奈良県／石川知恵・埼玉県／佐藤彩子・新潟県／斎藤涼子・福島県／川添雄希・佐賀県

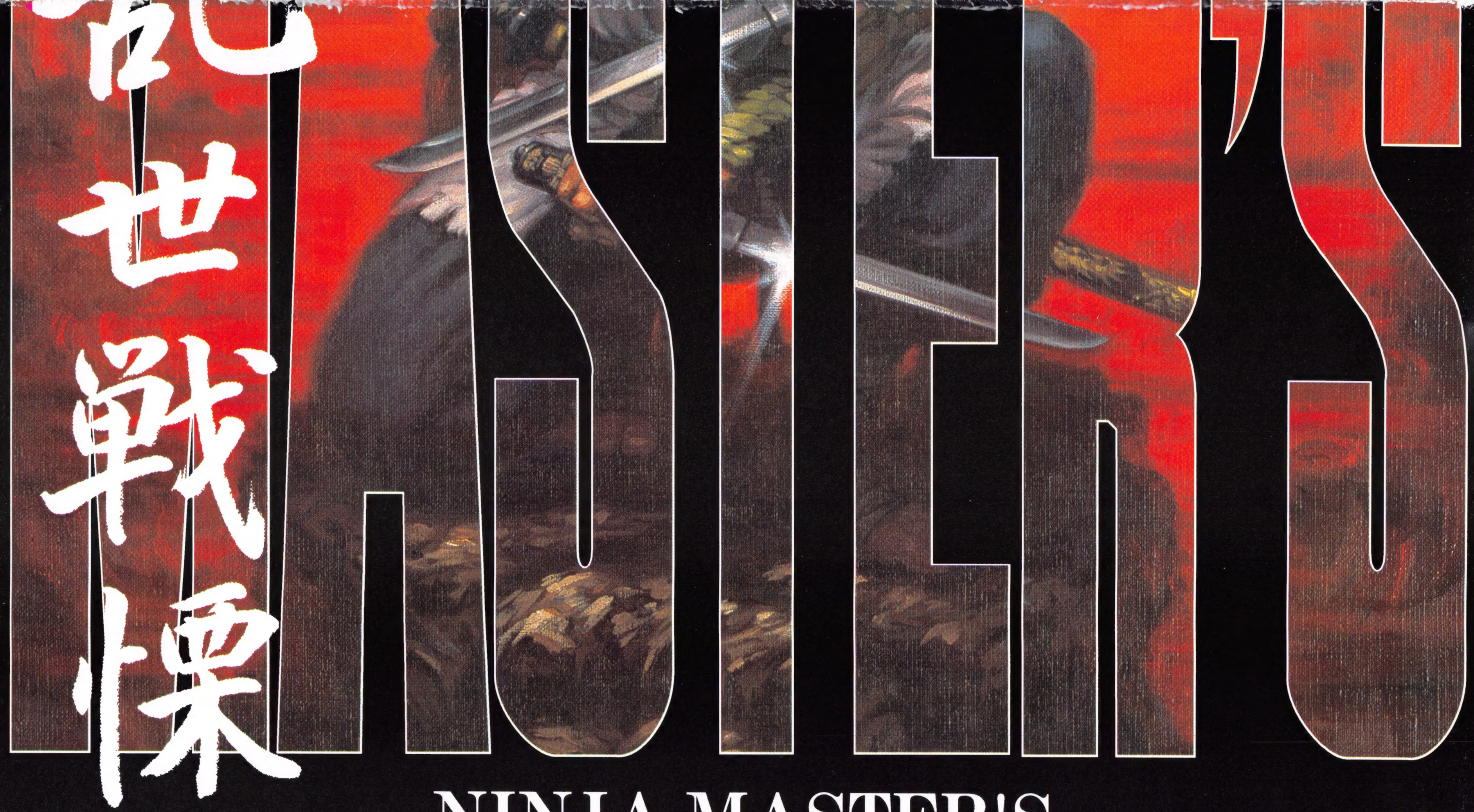
⑬ネオジオフリークvol.6
坂本憲明・香川県／白坂美智子・福島県／向後和正・千葉県／新庄宏美・愛知県／山形明美・東京都

⑭ネオジオフリークvol.7
成田頼彦・東京都／小川博・千葉県／松山真二・奈良県／平野勲・静岡県／佐渡祐一郎・神奈川県

⑮ネオジオフリークvol.8
中山兼悟・岡山県／山田康之・京都府／立石誠・福岡県／片野真知子・福島県／松原由美・愛知県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます!!


NINJA
霸王降臨



NINJA MASTER'S
～覇王忍法帖～

The Future Is Now
SNK®

NEO·GEO CD

極めろ！Z



ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう！
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
アーケードゲームも完全移植ですぐやってくる
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ！



NEO·GEO CDZ

雑誌 07225－05　T1007225050581

ネオジオフリーク 5月号 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 SNK公認 NEO·GEOオフィシャル情報誌 芸文社

ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK 1996年5月号
1996年5月1日発行 発行人／中西吉永 編集人／勝俣 篤
発行／株式会社 芸文社 〒170東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03・5992・2051（営業）☎03・5395・6314（編集）
580YEN（本体563yen）
芸文社